ISSN : 0988 7997

GRAAL

Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire

Calendrier + Poster

Scénarios : Appel de Cthulhu, AD&D

Star Wars : les mutants

La loi du KKK

Les Hobbits dans RuneQuest

M 4749 - 23 - 25,00 F
3794749025000 00230
175 FB



GRAAL

N°23

SOMMAIRE

A C T U A L I T E

W A R G A M E S

A I D E S D E J E U / J E U X D E R O L E S

S C E N A R I O S

R U B R I Q U E S

Ce numéro n'est complet qu'avec son encart qui correspond aux pages 31, 32, 33, 34.
Le dessin du calendrier représente la cour du Boucher de l'Univers (Whog Shrog).

GRAAL, *le mensuel des jeux de l'Imaginaire.* **N 23. Mensuel. Janvier 1989.** Publié par Socomer Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000F. **Administration** : 35 rue Simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20; **Rédaction** : 1 rue du parc, 93130 Noisy le Sec, Tel : 48 43 72 81.
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint** : Didier Jacobée **Rédacteur en chef** : Serge Olivier assisté de Alexis Lang **Maquette** : Olivier Massebeuf et Philippe Jouan **Illustrateurs** : Didier Baudry, Olivier Frot, Pascal Gayrard, Philippe Jouan **Couverture** : Séverine Pineaux **Photogravure** : EFA, ph. des Plantes, Paris **Impression** : Berger-Levrault, Toul **Distribution** : NMPP **Dépôt légal** : à parution **Commission paritaire** : 69630

AD&D est édité par TSR - Transecom ; L'Appel de Cthulhu par Chaosium - Jeux Descartes.



ECHOS

DU 20 janv AU 20 fev

MANIFS

Si vous voulez tout voir, tout faire, vous allez être passablement occupé dans les mois qui viennent. Jugez-en...

FEVRIER

GRANDEUR NATURE BRETON

Pour commencer la très vieille (trois ans) Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation organise un grandeur nature médiéval fantastique le 3 février 1990. "Baston et magie" (sic !) se déroulera dans le parc d'Armorique... Renseignements et inscriptions au 98.47.48.69 (le soir).

VITROLLES : REDIFFUSION

"Le club Dungeon sweet Dungeon de la MPT de Vitrolles récidive again pour la cinquième time, avec JETDOR - The return strikes back - les 10 et 11 au lycée Pierre Mendès France. Outre le traditionnel tournoi de jeu de rôle autour de Paranoïa, l'Appel de Cthulhu, Hurlements, James Bond etc, vous aurez droit à un tournoi sur Diplo ainsi qu'à une murder party durant tout le Week-end. Hébergement sur place. Contact : MPT Centre Culturel, G Sand - BP 151 - 13744 Vitrolles Cedex. Tel 42.89.80.77" - extrait des échos de GRAAL 22. Précisons que samedi 10, le petit-déj' est à neuf heures, ne le ratez pas !

TARBES

Là-bas, à la frontière pyrénéenne, le club Stratégies et Sortilèges organise le 1 Masters National de Jeux d'Histoires avec figurines. La Fédération française de Jeux d'Histoire y est aussi pour quelque chose... Cela se passera les 17 et 18 à la Mairie de Tarbes. Les listes d'armées se font selon "Charges, édition 1988". Pour obtenir le règlement et tout renseignement : club Stratégie et Sortilèges - Foyer des Jeunes Travailleurs - Rue Alsace Lorraine - 65000 TARBES.

MONTPELLIER : MURDER PARTY

Ca, ça doit être l'ancêtre du grandeur nature. L' association AMPHERE en organise en soirée dans la semaine du 19 au 25 dans un restaurant montpelliérain. 130F repas compris. Il faut s'adresser à AMPHERE - 12 rue des écoles laïques - 34000 MONTPELLIER.

BELGIQUE : 5 CONVENTION GDFL

A Mardi Gras, allez donc voir le carnaval d'outre-Quiévrain (géants, gilles et oranges) et profitez-en pour passer à Embourg où se déroule la 5 Convention de la Guilde des Fines Lames - du 23 au 27 - $300m^2$ de tables de toutes sortes qu'elles soient rondes (débats), hexagonales (wargames), carrées (jeux de plateau) ou à écran (jeux de rôle). Tout renseignement (depuis la France) au 19.32.41.65. 69.83.

PARIS : AQUABOULEVARD

N'oubliez pas le 1 salon national de Jeux de Simulation qui aura lieu les 24 et 25 février à l'Aquaboulevard Forest Hill (porte de Versailles), bulletin d'inscription en page 12. Beaucoup de monde sera présent, y compris Steve Jackson !

MARS

MONTPELLIER : KILLER

AMPHERE encore, qui cette fois-ci monte le Blood-Kill II, 2 Charte des Killers de Montpellier. Sachez magouiller. Cela débute le 3. S'adresser à AMPHERE - 12 rue des écoles laïques - 34000 MONTPELLIER.

PARIS : ASTRO'

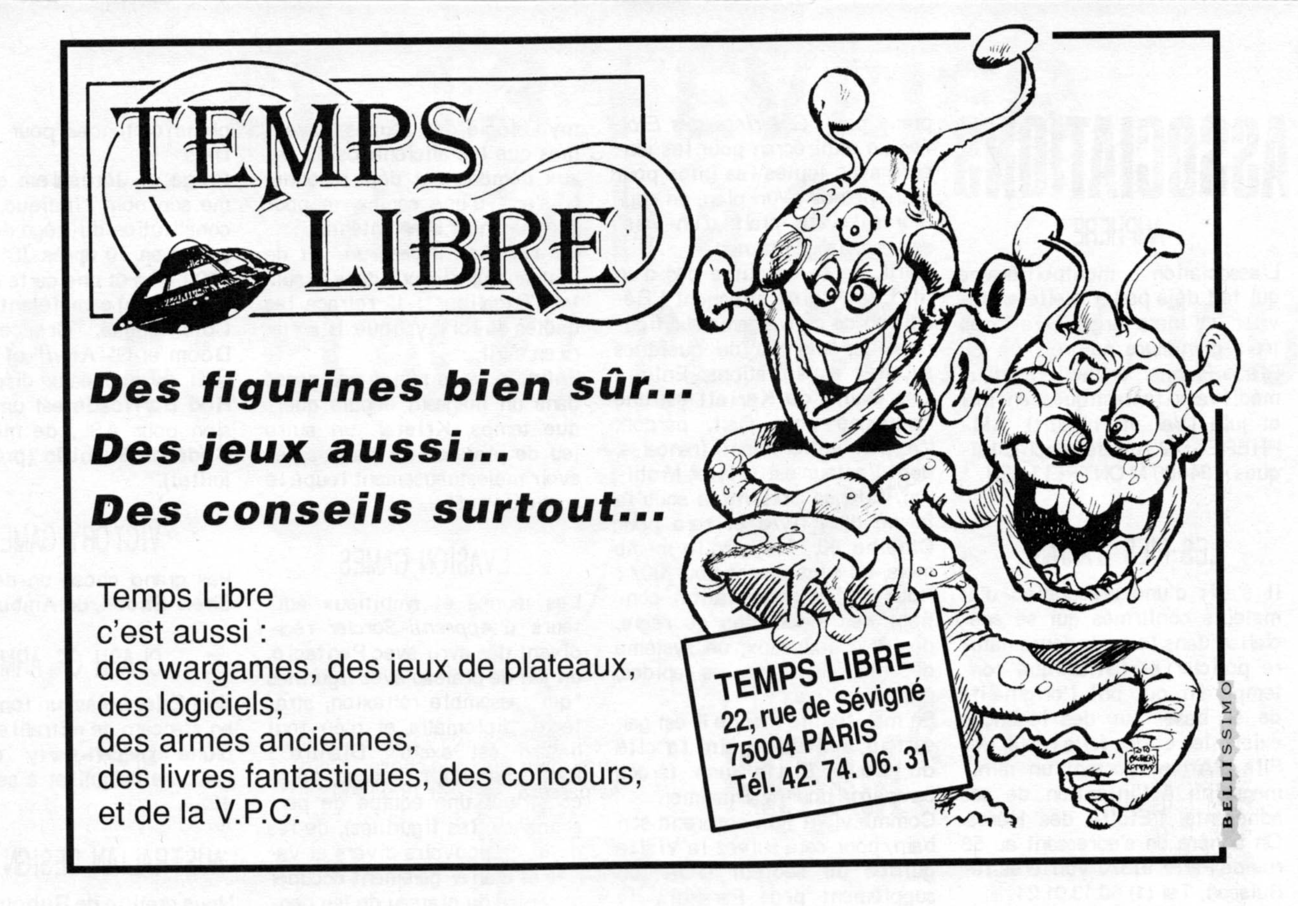
La fameuse Journée Ludique des Seigneurs de l'Astrolabe (on sait plus la combientième c'est) se déroulera le 3, à Jussieu bien sûr. Les grands classiques des JdR, AD&D, RQ, AdC, etc, (non, ça c'est pas un jeu !), seront présents et même peut-être Diplomacy. On se renseigne au (1) 34.50.99.82.

BREST

Dans la foulée le championnat de l'ouest de wargames et jeu d'histoire - les 3 et 4 mars à Brest - ainsi que les éliminatoires de la Coupe de France de jeu d'histoire. Pour tout ça renseignements et inscriptions au (16) 98.47.48.69 (le soir).

PICARDIE : 3 TOURNOI DE SOISSONS

C'est le 4 que Les Dernières Runes et la Guilde de Picardie organisent le 3 Tournoi de Soissons. Au programme les grands classiques du JdR mais aussi la première apparition du nouveau Croc, *In Nomine Satanis Magna Veritas*. Conseils au 23.53.04.56 ou au (1) 42.09. 83.39. et vos bafouilles aux Dernières Runes - 25 Bd Raymond Poincaré-02200 Soissons.



COLOMIERS

Le club l'Enfer du Jeu de Colomiers et quelques autres organisent du 9 au 11 mars 1990 le 3 festival du jeu de simulation. Cette manifestation comprendra une exposition sur les jeux de rôle, wargames et jeux de plateau des démonstrations de wargames avec figurines - des débats - bien sûr une nuit de jeux le 10 (sur inscription) - et toutes sortes d'autres choses relativement originales. Renseignements : l'Enfer du Jeu, 1 rue du Château d'eau - 31770 COLOMIERS - Tél (16) 61.78.18.94

LION : TIL 90

Le CLUJI organise le TIL 90 le 17 : tournoi AD&D (2 éd.) et compétition interclub de wargame sur figurines 25 mm avec les règles de l'Arc et la Griffe. PAF de 50F. Renseignements au CLUJI, BDE, INSA, 20 avenue Albert Einstein - 69621 VILLEURBANNE.

ELANCOURT : TOURNOI JDR

Pour AD&D, AdC, Paranoïa, Zone et Stormbringer, les Démons du K.O. organisent le 25 un tournoi. Contact au (1) 30. 51.44.79 entre 19h00 et 21h00 (sauf mercredi).

GRANDEUR NATURE PICARD

Sur un thème médiéval fantastique, il aura lieu à l'abbaye de Crépy-en-Valois les 31 mars et 1 avril. C'est organisé par AZATHOT - 5 rue Raoul 92270 BOIS COLOMBE.

AVRIL

AIN : TOURNOI JDR

Le club BLADE-ROLEURS organise un tournoi Simulacres avec un PF de 10F les 7 et 8. Demandez Philippe au 79.81.01. 74.

SAONE-ET-LOIRE : CONVENTION JDR

Au même moment (les 7 et 8, soyez ubiquiste, que diable !) à Sennecey-le-Grand Les Simuleurs de l'Etoile Noire organisent une convention dont l'un des buts est l'initiation aux JdR. Quelques petites choses originales telles une nouvelle interactive et un Killer par autocollants. Renseignez-vous au 85.44.92.17 (Cyrille Bernizet) ou au 85.44.22.20 après 17H30 (Bruno Maréchal).

GRADIGNAN : STRATEGES 90

Rappel : l'atelier jeux de rôle de la M.J.C. "BOURG" de Gradignan organise du 12 au 15 sa manifestation STRATEGES 90. Pour le menu reportez-vous à notre précédent numéro ; mais nous en reparlerons - bis repetita placent. Renseignements : Maison des Jeunes et de la Culture - 8, avenue Jean Larrieu - 33170 GRADIGNAN - Tél : 56.89.17.12.

CLUBS

HOCUS-POCUS

Ce club d'échecs, jeux de plateau, wargames et jeux de rôle existe depuis 1987 au sein de l'Institution du Sacré-Coeur. Maintenant il s'ouvre vers l'extérieur : le vendredi en fin d'après-midi et début de soirée ou le samedi après midi, en alternance. Précisez les jeux qui vous intéressent, vos heures, adresse et téléphone en écrivant à HOCUS-POCUS - B.P. 61 91620 LA VILLE DU BOIS.

ZINES

LE BULLETIN DE LA GUILDE

La Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation en est au N 15, 16 ou 17 - à votre choix - de son bulletin. Vous y trouverez un chouette jeu troll (moi taper!), le lancement de Hypastia, jeu par correspondance, des plans de vaisseau pour JdR SF et toute l'actualité de la Guilde. Contact : MJC - 9 rue de la Paillette - 35000 Rennes - Tél 99.31.38.84.

D6

Ce "fanzine amateur" belge fait son N 4 (65 FB - je sais pas ce que ça donne en FF) avec entrain. Une bonne moitié est consacrée à des infos ; dans l'autre vous trouverez une "arme grosbill anti-grosbill", des aides de jeu pour AD&D, la suite d'un scénar' AdC, l'introduction d'un jeu par correspondance d'origine anglaise, En Garde, et une pin-up qui ferait hurler ma copine contre le sexisme des JdR. Contact : Luc Janssenswillen - 65 rue du Zénith - 1080 BRUXELLES - Tél (de France) 19.32. 24.65. 02. 43.

SCENE A RIO

Est bien mensuel : il sort son N 11 (14F par correspondance) spécial James Bond - scénario, et rétrospective - c'est toujours plein de photos. Contact : Aubert Bonneau (et non pas Ronneai comme on l'écrivait dans GRAAL 22 - mais faut nous excuser, SàR est manuscrit) 2 rue du midi - 21800 QUETIGNY.

RAGOTS DRAGONNESQUES

C'est un nouveau 'zine produit par les Simuleurs de l'Etoile Noire, club de Sâone et Loire. Ce N 0 fait 4 pages, 3F et parle du club et de JdR. Contact : Benjamin Ponsot - Gigny/ Sâone - 71240 SENNECEY-LE-GRAND (j'espère que le facteur le connait bien, ou alors il est tout seul ?).

ASSOCIATIONS

AMPHERE

L'association montpelliéraine qui fait déjà parler d'elle en février et mars organisera aussi trois grandeurs nature : un SF Blade Runner en avril et deux médiévaux-fantastiques en mai et juin (Var et Hérault). AMPHERE - 12 rue des écoles laïques - 34000 MONTPELLIER.

LES FILS D'ARIANE

Il s'agit d'une association d'amateurs confirmés qui se spécialise dans les grandeurs nature policier et fantastique contemporain qui ont l'originalité de se baser sur des légendes existantes et des faits réels. Les Fils d'Ariane sortent un mini-magazine à l'intention de ses adhérents, l'Etoffe des Héros. On adhère en s'adressant au 58 rue de Paris, 91370 Verrières-le-Buisson, Tél (1) 60.13.01.24.

NOUVEAUTES

JEUX DESCARTES

Comme chacun le sait, **l'Ordinateur frappe toujours deux fois**, ainsi que Paranoïa d'ailleurs, puisqu'il s'agit ici de deux aventures, dont l'une, *Orcbusters*, inédite, et l'autre, *Envoyez les clones !*, arrangée, pour la deuxième édition de ce jeu.
Au moment où vous lirez ces lignes, seront aussi en vente **Pour une poignée de laser** et le **JD plus** n 5 consacré à Warhammer.
JD a un programme très complet que nous vous révélons, jusqu'en juillet prochain :
Février verra la sortie d'**Octopussy**, d'après le film du même nom, pour JB 007 bien sûr (au cas ou il y en aurait qui seraient pas allés au cinéma depuis dix ans) ; et aussi d'un **écran** de MJ pour Paranoïa.
Mars et ses giboulées de streums : **Les monstres des contrées du rêve** est un recueil fort semblable à "Les monstres de Cthulhu" : superbes dessins couleur et perte de points de SAN. **Le Matériel de campagne de Star Wars** comprendra un écran 4 panneaux, un livret de 32 pages expliquant au MJ abasourdi comment maîtriser une campagne dans les règles de l'art, avec cinq ébauches de scénario à l'appui, de nouveaux pions pour *Guerriers des Etoiles*, un mini écran pour les joueurs avec toutes les infos pour leurs persos et un plan, en couleur s'il vous plait, d'un vaisseau spatial. Giga, non ?
Avril, ne te découvre pas d'un fil, **Les Aigles** attaquent ! Réédition de ce wargame sur figurines agrémentée de quelques subtiles améliorations. Enfin ! **Les Oeufs de Karlatt** est une campagne pour Call, pardon, l'Appel, entièrement française, dont l'auteur est Olivier Motillon. Elle se présentera sous la forme d'un livre et sera pour Cthulhu 90. Toujours le même mois, un supplément pour 007 : **Pour votre information** contient des extensions de règle, des PNJ nouveaux, un système de création de scénars rapides, plus dix villes.
En mai, tout le monde il est gai, surtout à **Middenheim la cité du Loup Blanc**, une féroce campagne pour Warhammer.
Comme vient juin on prend son bain, pour cela suivez la **Visite guidée du secteur DOA**, un supplément pour Paranoïa, le jeu qui lave plus rouge.
En juillet, yeah, yeah, yeah, nouvelle visite, grâce au **Guide de l'empire** (Imperial Sourcebook) où vous découvrirez la nouvelle édition de l'**Appel** (d'après la dernière édition US), cachée près du **Pouvoir derrière le trône**, pour Warhammer bien sûr (Ndlr : vous arrivez à le suivre là ? Parce que nous...).

LUDODELIRE

A l'heure du Vaisseau est un nouveau scénario pour Rêve de Dragon par Denis Gerfaud bien entendu qui entraînera tous les rêveurs dans une aventure maritime.

SIROZ PRODUCTIONS

Masques est le premier supplément pour Athanor. Il comprend une description de la fascinante Venise, une étude des Compagnons de Janus et bien sûr un scénario.
Vers la mi-février, Siroz frappe un grand coup avec en même temps **Magna Veritas In Nomine Satanis**, le nouveau Croc (comme on dit le nouveau Dire Straits ou M. Jackson, toutes comparaisons qui vont certainement le flatter) et **Car Wars**, le célèbre jeu de Steve Jackson Games sponsorisé par la sécurité routière, en français.

ORIFLAM

En mars, sortie de **Le loup blanc**, personnage célèbre de la mythologie des Jeunes Royaumes que les aficionados du jeu aux démons ont déjà reconnu. Il s'agit d'une campagne pour Stormbringer bien entendu.
Le roi Arthur est un jeu de plateau qui s'inscrit dans la suite d'Excalibur : il retrace les quêtes du roi mystique. Il sortira en avril.
Enfin, si vous n'êtes pas passé dans un magasin depuis quelque temps, **Kristal**, un autre jeu de plateau, est paru, après avoir majestueusement loupé le coche de noël.

EVASION GAMES

Les jeunes et ambitieux éditeurs d'*Apprenti-Sorcier* récidivent dès avril avec **Pentacle**, un jeu de plateau avec figurines "qui rassemble réflexion, stratégie, diplomatie et d'où tout hasard est exclu". Diantre ! Rien que cela ! Il s'agit de se constituer une équipe de personnages (les figurines), de les doter de pouvoirs divers et variés et d'aller gaiement occuper le centre du plateau de jeu pendant trois tours.

EUROGAMES

Fin février, toutes les boutiques seront assaillies par le souffle putride du **Dragon noir**: un jeu de la même veine que Cry Havoc et co. où vous retrouverez donc Cedric et tous ses petits copains paysans et chevaliers avec en plus des persos fantastiques (trolls, orques et un énorme dragon...) et d'autres magiciens. Le jeu contiendra trois cartes, dont une de souterrains (monstre oblige) et des éléments de terrain à découper et à placer sur la carte au gré des incantations tortueuses des magos.

GRAAL MAG

Nostra culpa, si j'ose dire, une erreur de maquette nous a conduits à vous présenter, dans GRAAL 22, une version non corrigée du scénario AD&D "Tentatak" comme vous avez certainement dû le remarquer aux nombreuses fautes. Nos plus plates excuses donc.

HEXAGONAL

Prévoit un nouveau module JRTM, **Isengard**, pour la fin février.

AVALON HILL

Sort **Napoleon's Battles**, un wargame avec figurines portant sur la période 1792 - 1815. Le jeu comprend aussi des gros pions cartonnés pour les fauchés.
Siege of Jerusalem est, comme son nom l'indique, une reconstitution du siège de la ville sainte en 70 après JC. Plus de 700 pions et une carte immense (85x120cm) complètent le tout.
Côté Squad, **Crescendo of Doom** et **GI Anvil of Victory** sont de nouveaux disponibles. **Red Barricade** est une extension pour ASL, de même que **Code of Bushido** (prévu pour juillet).

VICTORY GAMES

Pas grand chose en-dehors de **Shell Shock**, un Ambush à 2.

CLASH OF ARMS

Sort **Edelweiss**, un long poème en staccato de mitraillettes lors d'une garden-party dans le Caucase de juillet à septembre 42.

AUSTRALIAN DESIGN GROUP

Nous gratifie de **Rubout**, un jeu de plateau sur les années 20.

GDW

Réédite **House Divided** (guerre de sécession) et **Blue Max** (combats aériens 14 - 18).
Canal priest of Mars est un module pour Space 1889. **Nato vehicle guide**, **Heavy weapons guide** et **White Eagle** sont pour Twilight 2000. Le **Deathwatch program sourcebook** est une bluette pour 2300 AD.

WWW

Sort après accord avec GDW des modules pour les JdR de ces derniers. Sont déjà parus : **City of Angels** (Twilight), **The Liftwood Conspiracy** (Space 1889), **Operation Overlord** (2300 AD).

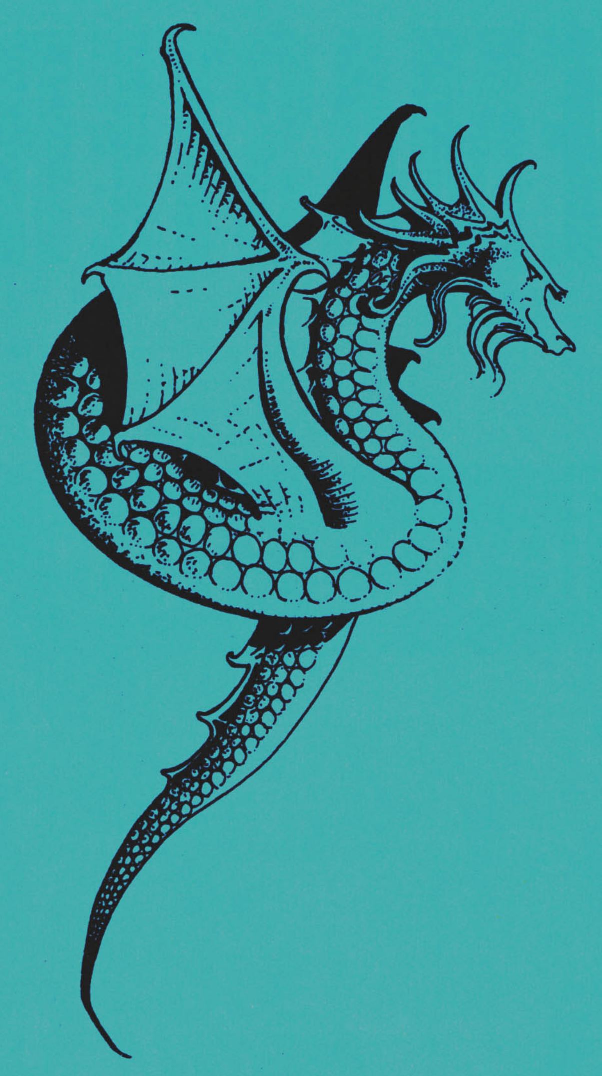
TSR

GRAAL lève le voile sur l'avenir de Donjons & Dragons en France : c'est TSR Angleterre qui va se charger des traductions en français. Il n'y aura donc pas d'éditeur ou de distributeur exclusif. En attendant, le **Complete Thief Handbook** devrait être disponible au moment où vous lisez ces lignes.

ICE

Voici le **Middle-Earth Adventure Guide Book II**, qui vous entretient de la syntaxe elfique et autres joyeusetés.

LE 13 FÉVRIER
de 14h à 22h
PLACE! PLACE! PLACE AUX JEUX!



Dans une ambiance médiévale grandeur nature, réalisée avec le concours de ''PARADOXES'', assister à des démonstrations de jeux, faites dédicacer vos achats par des créateurs Français.



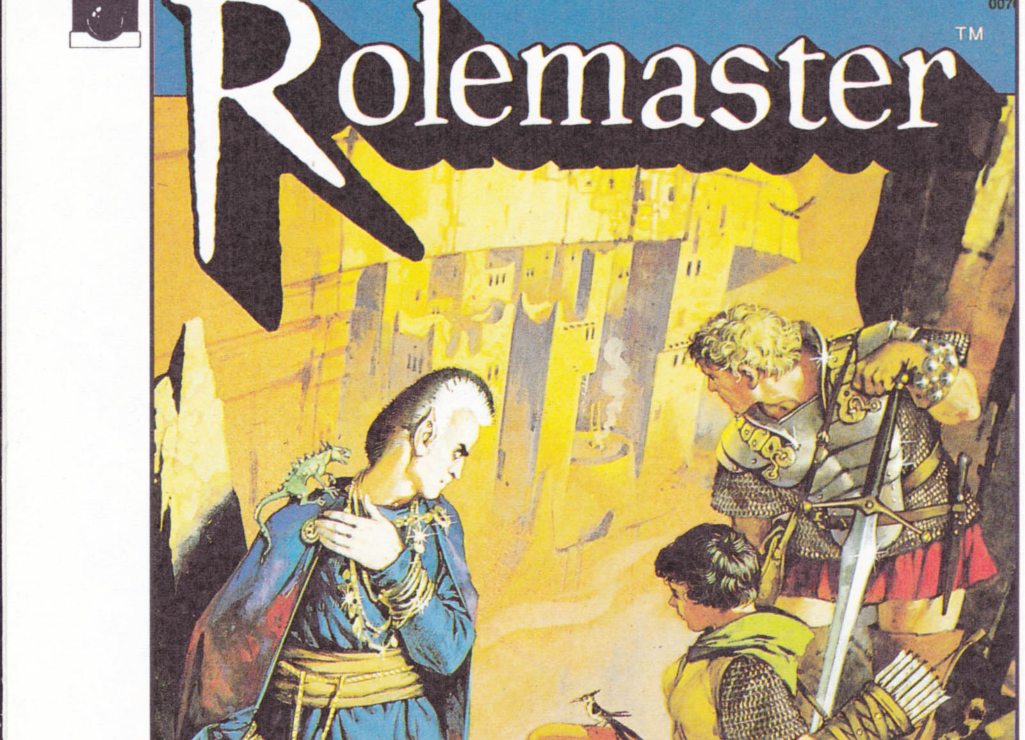
MEGASTORE

52—60 AV DES CHAMPS ELYSEES PARIS
OUVERT TOUS LES JOURS JUSQU'A 24 H.

JEUX DE ROLE, FIGURINES, WARGAMES, JEUX DE PLATEAU, JEUX CLASSIQUES



ROLEMASTER



Depuis maintenant plus d'un mois, la version française de *Rolemaster* est distribuée en boutique spécialisée. Rolemaster est un jeu de la firme américaine I.C.E., distribué et traduit en France par Hexagonal. Nous avions déjà présenté le jeu et ses mécanismes lors du premier hors série GRAAL, consacré à Tolkien. Voici donc maintenant les différents éléments qui constituent la version française du jeu :

LA BOITE

La présentation de la boîte de jeu est suffisamment réussie pour mériter un mot d'introduction. L'illustration de la couverture et de chaque livret est signée Angus Mac Bride, que les amateurs de JRTM connaissent déjà pour avoir, entre autre, illustré chaque personnage important de la Confrérie de l'Anneau. Les illustrations de la version française, pleine page par rapport à la version d'origine, réjouiront les amateurs. De plus, on ne peut qu'apprécier l'idée d'avoir illustré chaque Manuel avec différentes représentations du même groupe de personnage dans différentes situations (lancement d'un sort pour le Manuel des Sorts, situation de combat pour le Manuel des Combats et découverte d'une citadelle pour le Manuel des Personnages et des Campagnes). Voilà une aide visuelle qui peut directement être utilisée pour un scénario...

En dehors de cet aspect purement graphique, les acheteurs apprécieront de trouver une boîte bien fournie qui comprend, outre les différents manuels, un index de conversion des sorts anglais-français et une feuille libre reprenant l'illustration de la boîte. Enfin, il est important de signaler que la version française de Rolemaster correspond à la dernière édition américaine en date...

LE MANUEL DES PERSONNAGES ET DES CAMPAGNES

La première partie présente les différents éléments qui constituent les règles de Rolemaster (Manuel des combats, Manuel des Sorts, Manuel des Campagnes) et introduit le lecteur dans l'univers direct du jeu. Les secteurs de jeu que sont blessures, poisons, maladies, encombrements, vitesse de déplacement, équipement ou commerce sont chacun détaillés avec soins. On entre de plein pied dans ce qui fait le charme du jeu. En effet, Rolemaster a le mérite d'être modulable. De nombreuses règles optionnel-

les viennent renforcer le système pour lui donner sa cohésion, mais le choix des parties de règles à utiliser revient toujours aux Maîtres de Jeu. Dans tous les cas, si une règle est appliquée, il est certain que sa description est complète et prend en compte tous les facteurs logiques.

Dans la seconde partie, on découvre tous les détails de la création des personnages, depuis leurs caractéristiques jusqu'aux feuilles de personnages, fournies dans le livret. Le Manuel propose six races et quelques variantes, soit onze types de races et propose dix-neuf classes de personnage. Un système de développement original et basé sur une progression par niveau grâce au gain de points d'expérience permet de détailler en profondeur son personnage. Des compétences diverses servent de base à ce développement selon le choixdu joueur.

Le Manuel des Personnages introduit de plus le lecteur au système des jets de dés et des tables de réussite utilisés par Rolemaster. Ce système, à base de d100 et de bonus selon les compétences utilisées, est appliqué aussi bien pour l'usage des compétences, la manipulation des armes, ou le lancement des sorts. De plus, des tables de conversion permettent d'adapter le Manuel à d'autres jeux.

Enfin, le Manuel des Personnages se termine par une série de règles optionnelles, qui permettent de pousser plus loin le détail : compétences secondaires, similitudes d'armes, options d'historique, taille et poids...

La dernière partie du Manuel concerne les Campagnes. Un grand nombre d'éléments y figurent, qui peuvent être utilisés par les maîtres de jeu pour élaborer leurs propres campagnes. Des tables de climat, de rencontres, des tables de répartition de la faune et de la flore, des tables d'événements locaux ou de génération de topographie. L'ensemble donne un grand nombre d'indications sociologiques, géographiques ou historiques utiles pour un maître de jeu souhaitant approfondir son univers.

LE MANUEL DES COMBATS

Le Manuel des Combats regroupe tout ce qu'il est nécessaire de connaître pour gérer un combat. La première partie détaille les options de combat, la défense, la parade, les armures, le déroulement du round, les maladresses ou les effets des coups critiques. La seconde partie, qui constitue l'essentiel du Manuel, fournit une table de combat pour chaque arme. Ces tables, liées au jet d'un d100 modifié éventuellement par un bonus indiquent le montant des dommages ainsi que la catégorie de coup critique porté à l'adversaire, le tout en fonction de la classe d'armure de celui-ci. Enfin, la dernière partie comprend toutes les tables de critiques, depuis les armes de taille jusqu'aux critiques de frappe des arts martiaux.

L'ensemble de ce manuel, s'il s'intègre parfaitement à Rolemaster, peut aussi être adapté à d'autres jeux de rôles. Enfin, les animaux ou monstres ne sont pas oubliés puisque des tables d'attaques naturelles (griffes, serres, piétinements...) sont incluses après les armes et dépendent, en plus, de la taille de la créature.

LE MANUEL DES SORTS

Comme son nom l'indique, celui-ci est exclusivement réservé à tous ceux qui pratiquent la magie, c'est-à-dire la majeure partie des classes de Rolemaster. En effet, sur dix-neuf classes, seules quatre sont considérées comme non utilisatrices de magie, trois sont semi-utilisatrices et les douze autres sont de purs magiciens. Autant dire que ce Manuel est indispensable !

Il détaille l'acquisition de sorts par liste et par domaine. En effet, chaque mage appartient à un domaine particulier : l'*Essence* ou la manipulation des énergies, la *Théurgie* ou les contacts avec les Etres Supérieurs et le *Mentalisme* ou le pouvoir de l'esprit sur le corps. A partir de ces domaines, les mages disposent de listes de sorts, spécialisées chacune dans un champ d'activité particulier (le mouvement, la détection magique, le feu, les illusions...). Chaque liste comprend des sorts dont les effets évoluent avec leur niveau d'utilisation. Le tout forme un ensemble important de listes diverses regroupées par domaine et par classe.

Une autre partie du manuel détaille les effets des sorts, leurs chances de réussite, les recherches et enchantements,... Et une dernière partie propose les tables d'attaques des sorts agressifs, tels que les boules de feu, ou les éclairs qui sont considérés comme des armes, avec les mêmes règles de base et des critiques spécifiques.

Enfin, l'index de conversion des sorts français-anglais est fort utile pour ceux qui avaient l'habitude d'utiliser les termes anglais pour leurs sorts ; cet index reprend les listes de sorts publiées en anglais, qu'il suffit de rapprocher de la version française.

EN CONCLUSION

Côté forme, la version française est fidèle à la version américaine avec les mêmes illustrations et le même agencement des textes.

Côté fond, la traduction peut donner des résultats parfois bizarres, tels que les High Men qui deviennent des Surhommes. Il s'agit juste de s'adapter, pour les anglophiles, à une nouvelle terminologie...

Bref, cette version réjouira les amateurs du jeu, qui pourront étendre sa pratique, les joueurs de JRTM, qui trouveront là un développement possible pour les personnages de niveau 10 et plus et tous ceux qui, ayant eu vent des mérites du jeu n'attendaient qu'une traduction pour en faire leur JdR favori...

Didier Monin

INTERVIEW

GUEST STAR : FABRICE SARELLI

Fabrice Sarelli est le gérant d'Hexagonal, qui édite de nombreux jeux dont nous vous parlons dans ces colonnes (JRTM, Battletech...). A l'occasion de la sortie de Rolemaster, un "grand ancien" parmi les JdR, GRAAL fait le point avec celui qui est lui aussi un GA du jeu en France.

GRAAL : Quelles sont les origines de la société Hexagonal ?

F. SARELLI : Nous avons commencé en avril - mai 1986 avec les produits FGU principalement, c'est-à-dire *Bushido* et *Les trois mousquetaires* ; puis les produits I.C.E., après de longues négociations pour obtenir les contrats, sont arrivés courant août - septembre. Nous avons sorti JRTM courant novembre 1986 et rapidement, avant la fin de l'année, nous avons signé un contrat avec FASA. Nous avons commencé à développer cette gamme avec les produits *Battletech*. Nous avons petit à petit laissé tomber FGU : il s'agit de produits qui ne correspondent plus à

l'état du marché : ils sont sophistiqués, assez complexes et peu suivis en aides de jeu. Nous avons alors axé notre développement sur les produits I.C.E et FASA.

La première traduction pour I.C.E. a été JRTM ?
La version française est parue en novembre 86 et c'était la traduction de la nouvelle version américaine, datée d'août 86. Pour Rolemaster, c'est une grande première mondiale, nous avons sorti la boite en français presqu'une semaine avant les américains. Le Manuel "arms law" et le manuel "spell law" étaient vendus séparément et la boite américaine avec les trois Manuels est sortie environ une semaine après la boite traduite.

Pour JRTM, est-ce-que le succès a été immédiat ?
Oui, nous avons tiré la première édition à 3.000 exemplaires, qui sont partis en trois semaines. On s'est fait surprendre parce qu'on ne s'attendait pas à un tel succès et il nous a fallu un certain temps pour en retirer. Actuellement, il s'en ait vendu environ 15.000 et le jeu marche toujours.

Qu'en est-il des extensions ?
Elles se vendent aussi, on bénéficie du rythme de parution des produits américains, un tous les mois, si ce n'est pas deux. En français, nous avons eu quelques problèmes, notamment avec un commercial qui est parti du jour au lendemain, ce qui fait que nous n'avons pu travailler comme nous le voulions. Jusqu'à présent, il y a une dizaine d'extensions pour JRTM en français. A partir de cette année, on devrait avoir un plus gros développement, surtout sur I.C.E. et FASA avec des sorties suivies.

Pour Rolemaster, il existe la campagne Shadoworld. A quand la traduction ?
La prochaine sortie Rolemaster prévue sera l'écran, dès que nous aurons le feu vert américain.

C'est inédit, un écran pour RM !
Oui, il se prépare actuellement aux USA et il devrait sortir en français de toute façon avant les grandes vacances. Après cela, nous voulons faire un pot pourri de ce qui existe dans les trois *Companions* existant : il y a du bon et du moins bon et ils se contredisent parfois entre eux. Nous allons faire une compilation des trois et une mise à jour pour sortir un ou deux Companions. En ce qui concerne Shadoworld, nous nous posons la question pour savoir ce que nous allons faire ; la boite telle qu'elle est ne nous plait pas et il y a de fortes chances que l'on traduise des modules Shadoworld en y intégrant du matériel de la boite de campagne ou en faisant quelque chose à côté, ce n'est pas encore défini...

Vous avez donc une certaine liberté par rapport aux produits I.C.E. ?
Oui et non... Nous revoyons les produits que nous traduisons pour profiter des errata américains, ou profiter des erreurs qu'ils auraient pu faire pour ne pas les commettre et voir quelle était la réponse au produit sur le marché français pour adapter certaines choses en fonction. Pourtant, au début c'était très strict. Par exemple, nous avions fait faire un dessin par Rosinsky (dessinateur de Thorgal) pour la boite de JRTM qui a été refusé car il ne correspondait pas à l'image qu'ont les américains des personnages de Tolkien (cette illustration est en couverture du hors-série sur Tolkien de GRAAL). Au début c'était donc très strict, puis grâce à la qualité des produits que nous avons traduit, nous avons obtenu plus de liberté. Il faut dire aussi que nous étions les premiers à traduire ces jeux en langue étrangère et petit à petit, se rendant compte que notre travail était sérieux, ils nous ont laissés plus de latitude. On ne peut toujours pas faire ce que l'on veut, notamment pour les créations de modules où l'on n'a pas le droit de dire oui ou non sans obtenir tout d'abord leur accord après traduction en anglais. Mais, à cette exception près, nous sommes assez libres... Seule la traduction de JRTM a été relue en Amérique par un spécialiste qui nous a félicités pour la qualité de la traduction, depuis, aucune traduction n'est revenue, il nous font confiance...

Avec RM, n'y a-t-il pas un risque commercial de double emploi avec JRTM ?
Non, pour nous et pour les joueurs, RM correspond aux règles avancées de JRTM. En fait si on fait l'historique du produit, RM a été créé avant JRTM. Quand I.C.E. a eu les droits de Tolkien, ils ont voulu proposer un produit grand public et ils ont simplifié leur système. Dans JRTM on est bloqué au niveau 10, aussi bien pour la magie que pour le développement des personnages, afin de respecter l'esprit de Tolkien, où la magie est rare et limitée à certains personnages. RM n'a pas cette limitation et on peut l'utiliser pour lui-même ou pour compléter JRTM. C'est à mon avis un produit d'appoint, avec de nombreuses règles optionnelles ou chacun pioche selon ses goûts. En Amérique, pendant longtemps, RM s'est vendu avec JRTM et beaucoup jouaient à RM dans les Terres du Milieu. Avec Shadoworld, RM dispose de plus de son propre univers utilisable indépendamment de JRTM.
JRTM est un produit de complexité intermédiaire, peu performant, à mon avis, pour débuter les jeux de rôles. RM est beaucoup plus sophistiqué, mais on va sortir fin 90 une version de base de JRTM, que nous avions déjà annoncée pour cette année mais qui n'a pas pu sortir à cause en parti de problèmes de conception du produit avec les Américains. En fait c'est un produit américain qui correspondra exactement à ce que nous leur avons demandé.

Qu'en est-il des "livres dont vous êtes le héros" basés sur JRTM ?
Il n'y a que quelques livres parus et I.C.E. a arrêté la gamme. Nous n'avons donc aucun projet pour les distribuer ou les traduire.

Quel a été ton itinéraire du joueur au professionnel ?
J'ai débuté en 79 au club de la rue d'Ulm, à Paris. Avant Hexagonal, nous avons créé une société qui s'appelait les *Editions du Dragon Ludique*, où nous avons travaillé sur pas mal de traduction, en particulier pour les tous premiers modules de la version française de D&D, pour le Basic et l'Expert. Puis dès qu'on a eu une opportunité, nous avons créé Hexagonal.

A part toi, Hexagonal, c'est qui ?
Nous sommes quatre, une personne qui s'occupe de l'administratif, une autre qui s'occupe des expéditions et Thierry (Betty) qui s'occupe des problèmes techniques de règles et de la supervision des traductions. C'est quelqu'un qui joue depuis longtemps et qui connait bien les produits.

Quels sont les projets d'Hexagonal ?
On va importer une partie de la gamme *Mayfair*, c'est-à-dire *DC Heroes*, *Elfquest*, tous les *Role Aids* pour AD&D et FASA. Au niveau figurines, en plus de *Grenadier*, que nous distribuons depuis un an, nous distribuons aussi les figurines Armageddon, depuis décembre.

Y a-t-il des projets de traduction pour Spacemaster ?
Actuellement non, la demande n'est pas assez importante pour les jeux de SF.

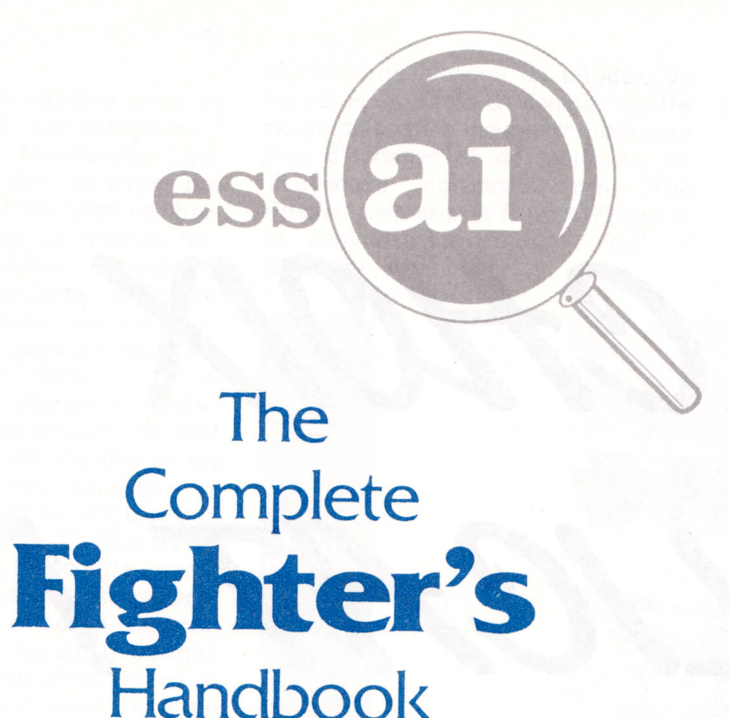
D. M.



Les 24 et 25 février 1990

LE JEU DE SIMULATION FAIT LA FETE

STAR WARS - BELLAMY - HURLEMENTS - PARADOXES - STEPHANE BEAU - SIMULACRES - MARC LAPERLIER - AGMAT - ATHANOR - CRY HAVOC - CHEVALIER & SEGUR - STORMBRINGER - EVASION GAMES - FRANCK DREVON - BERLIN XVIII - ALAIN PARIS - DRAGON RADIEUX EDITIONS - BITUME - RUNEQUEST - GUY ROGER - SPACE HULK - ARMEN TELEMATIQUE - GASSNER - L'APPRENTI SORCIER - STEPHANE BLANCHARD - ROLEMASTER - JEUX DESCARTES - FIEF 2 - JOSE DAS NEVES - AVATAR - BENOIT DUFOUR - PRINCE AUGUST - LA TERRE CREUSE - FEUMEUFEU - SUPERGANG - STEVE JACKSON - EUROGAMES - JEAN LUC DALOUS - ILLUMINATI - ARMAGGEDON - ALAIN BEAUSSANT - SIROZ PRODUCTIONS - LES DIVISIONS DE L'OMBRE - DENIS GERFAUD - DUELMASTER - OKINAWA - SOCOMER EDITIONS - GERARD DELFANTI - ALTER EGO - GERARD MATTHIEU - HANAU - LUDODELIRE - LUDOVIC & FREDERIC TEXIER - CASUS BELLI - ANIMONDE - GROBILL - JEUX ACTUELS - LES SEMAINES DE L'HEXAGONE - ADEPTUS TITANICUS - ANNE VETILLARD - IN NOMINE SATANIS - LES SILMARILS - CITADEL - PHILIPPE MOUCHEBOEUF - WHOG SHROG - PATRICK DURAND PEYROLLES - AMBROSIAL - AUERSTADT - JEAN BALCSEZACK - TEMPETE SUR L'ECHIQUIER - FLAMBERGE - CIRCUS IMPERIUM - JEAN LUC ET VALERIE BIZIEN - JRTM - MARC DELADERRIERE - LA MINIATHEQUE - CROC - L'APPEL DE CTHULHU - DIDER GUISERIX - WARHAMMER - GRAAL - FRANCCIS NEDELEC - EMPIRE & DYNASTIES - LAURENT TREMEL - TEMPS LIBRES - CHRIS FOSS - ZARGOS - PIERRE ROSENTHAL - HAWKMOON - EDITIONS D3 - DUCCIO VITALE - BASTON - NICOLAS THERY - ORIFLAM - ARISTO - AIR SUPERIORITY - REVE DE DRAGON - BALANOI - BATTLETECH - GAEL USUL - ERIC BOUCHAUD - FULL METAL PLANETE - LA GUILDE DE BRETAGNE - HEXAGONAL - JAMES BOND -



The Complete Fighter's Handbook

TSR n'a pas fini de nous étonner. On savait déjà que la 2 édition de AD&D était magistrale de clarté et de plaisir de jeu ; mais en plus de cela il s'avère qu'elle est complète. N'en doutez pas : quelque part, dans les caves de TSR, existe la collection complète de AD&D 2, toute prête à être jouée, pensée, mûrie, réfléchie et cohérente. Et TSR nous sort le chef-d'oeuvre morceau par morceau, au compte-goutte, nous laissant sans voix et émus devant une telle perfection.

La preuve vient de nous être assénée par la sortie du *Complete Fighter's Handbook*, le manuel du combattant complet (140F) destiné aussi bien aux maîtres de jeu qu'au joueurs - et premier d'une série de "suppléments de règles au manuel des joueurs".

LE LUXE

Sous une couverture de simili cuir brun à lettrages dorés qui vous donne la sensation que le JdR est entré dans l'Histoire, se trouvent réunies toutes les règles particulières et aides de jeu nécessaires aux trois classes de combattants, le guerrier, le paladin et le ranger, mais parfois aussi utiles aux autres.

Le CFH reprend exactement le plan déjà commun au *Player's Handbook* et au *Dungeon master's Guide* de la 2 édition. On commence donc par un chapitre reprenant la création du personnage combattant dans le détail, en insistant au passage sur la fabrication des armes et armures - activité allant souvent de pair avec la profession de combattant.

LE GUERRIER EN KIT

La seconde partie présente une nouveauté qui, je le pense, devrait enfoncer le dernier clou dans le cercueil des classes de personnages surajoutées - il s'agit des *Warrior Kits*, les kits de combattant. Ceux-ci permettent de créer un personnage sortant de l'ordinaire guerrier / paladin / ranger sans pour autant créer de nouvelles classes de personnages.

Chaque kit contient la description du type de combattant (il y en a quatorze depuis l'*amazone* jusqu'au *samouraï* en passant par le *barbare*, le *cavalier*, le *spadassin* ou le *héros paysan*), un exposé de son rôle dans la société, les compétences qui lui sont nécessaires (certaines gratuites, d'autres obligatoires, d'autres encore seulement conseillées), ses armes, son équipement, les bénéfices spéciaux qu'un combattant obtient en prenant ce kit, les limitations qu'il lui impose et différentes notes sur la richesse, les races, etc.

En fait un kit est un "plus" à donner à un personnage pour le rendre plus vivant, les avantages fournis sont suffisants pour que cela vaille le coup mais pas assez nombreux pour déséquilibrer le jeu : ainsi un simple ranger n'est pas vraiment inférieur à un ranger-barbare.

ETRE OU NE PAS ETRE GUERRIER

La troisième partie est entièrement consacrée au role-playing et indique aux joueurs inexpérimentés quelles personnalités de combattant lui sont possibles et comment conduire l'évolution psychologique de son personnage. Ceci s'assortit de quelques conseils de comportement pour le combattant pris dans un monde inhospitalier et d'indications pour les maîtres de jeu désirant faire jouer des campagnes exclusivements guerrières.

Ce chapitre est très complet et très clair et fera taire ceux qui pensaient que AD&D tuait le role-playing (moi le premier, je m'en bas la coulpe).

A L'ATTAQUE !

Dans la quatrième partie sont présentées de nouvelles règles de combat. Cette section est la plus longue de toutes mais est également utile à tout personnage pris dans un combat et pas seulement aux combattants - les voleurs notamment y trouveront sans doute leur bonheur.

Le point fort de ces règles est qu'elles sont toute basées sur un unique point technique, le "coup au but" déjà énoncé dans le Player's. Le principe en est simple : tout personnage désirant frapper son adversaire en un point spécifique agit avec un malus de 1 à l'initiative et un -4 à sa chance de toucher. Si vous avez retenu cela, vous avez retenu plus de quinze nouvelles possibilités de combat.

Le coup au but permet non seulement de toucher une partie spécifique du corps mais aussi de désarmer, d'agripper l'adversaire de sa main libre, de clouer une manche au mur, de frapper au défaut de l'armure, de découper les boutons du vilain, d'écrire un Z sur le ventre du sergent Garcia, etc.



De plus la règle de parade a été améliorée, il est possible de se spécialiser dans quatre styles de combats différents (une arme, arme à deux mains, arme et bouclier, deux armes), dans la lutte ou dans les arts martiaux. Pour les nostalgiques de RuneQuest, une règle de localisation des coups est donnée (mais déconseillée). Et on peut trouver là des tas d'autres choses utiles sur les tournois, les tactiques de combats, etc.

La dernière partie est totalement consacrée à l'équipement du combattant. Elle présente bien sûr de nouvelles armes (beaucoup reprises de l'*Unearthed Arcana* de la 1 édition) mais aussi des détails sur les armures (leurs effets sur les mouvements, la possibilité d'en mélanger les morceaux, une règle de dégâts aux armures...) et quelques autres gadgets magiques ou non. Des tables récapitulatrices et des fiches spécifiques aux combattants complètent l'ensemble.

LE PREMIER DES JEUX DE ROLE VOUDRAIT-IL ETRE LE JEU DE ROLE ULTIME ?

Il ne s'agit point là d'un corps indigeste de règles difficiles à manier mais d'un ensemble de précisions souples et optionnelles. Le miracle est que si un seul joueur d'un groupe utilise le CFH, le jeu n'en est pas pour autant déséquilibré en sa faveur. C'est que toutes les aides de jeu fournies sont légères, rapides à mettre en place et totalement indépendantes les unes des autres.

Tout cela laisse attendre avec fébrilité les équivalents pour les larrons, sorciers et prêtres en espérant que la qualité ne baissera pas. On en bave d'avance !

Luc Masset

UN CHOIX DÉLICAT !



Nous vous avons moultement entretenu dans GRAAL du conflit germano-soviétique qui s'est déroulé entre 1941 et 1945. Articles de fond, critiques et présentation de jeux sur ce thème, nous n'avons épargné aucun effort pour vous informer. Aujourd'hui nous vous proposons une petite revue des principaux jeux disponibles sur le marché afin que vous puissiez choisir celui qui répond le mieux à vos attentes en matière de simulation et de jouabilité.

Toutes les grandes marques de wargame proposent des jeux permettant de simuler l'ensemble, ou presque, du conflit. Nous avons choisi de vous présenter et de comparer succintement les plus connus (et les plus disponibles sur le marché). Certains ont déjà été l'objet d'articles approfondis dans GRAAL et je vous invite à vous procurer les numéros correspondant de cet excellent magazine si, par quelque hasard ou coup du sort inexplicable, vous ne les aviez déjà. Adoncques, les protagonistes sont :

Fire in The East (série Europa): GDW
Russian Front : Avalon Hill
Barbarossa : SPI-TSR
The Great Patriotic War : GDW
The Russian Campaign : AH
Trial of Strength : Panther Games

Il est difficile de faire un choix parmi ces jeux, qui au demeurant sont tous intéressants, car les critères varient évidemment selon le type de joueur. Certains recherchent les jeux simples et rapides du style *The Russian Campaign* alors que d'autres affectionnent les monstres de la série Europa même s'ils n'ont guère l'occasion de les pratiquer à cause de l'infrastructure importante qu'ils exigent. Il est des fanatiques des règles d'une précision et d'une compléxité extrêmes (règle 107.931 : durant le tour du 15 janvier 43 à 15 heures 30 un incendie se déclare en la bourgade de Velikiye Luki : toute unité de cavalerie qui désire traverser la ville doit payer un point de mouvement supplémentaire sauf si... etc) alors que d'autres se contentent d'une approximation grossière pourvu qu'elle respecte la logique et la connaissance qu'ils ont du conflit. Il en va de même pour les ordres de bataille où les attitudes vont de "Mais, l'adjudant Schmidt ne commandait plus cette compagnie en 42... ce jeu est mal fait" à "mon gros blindé attaque ta misérable infanterie" et les cartes ("où est l'étang Ivanosvsky ?", "J'attaque Moscou à 2 contre 1. C'est pas Moscou, c'est Smolensk, imbécile"). Nous avons donc décidé de vous présenter les critères d'appréciation d'une façon aussi neutre que possible afin que vous puissiez faire votre choix et ce que vous soyez un maniaque du détail ou non. Evidemment si le sujet vous passionne vous pouvez acquérir tous ces jeux, mais alors gare au portefeuille !

LE MATERIEL

Les cartes

Si la géographie de l'URSS n'est pas votre fort, quelques parties auront vite fait de vous permettre d'engranger des connaissances qui vous seront fort utiles lors des Trivial Pursuit des familles. Le Dniepr, le Boug (ou Bug selon les jeux), le Don, la Dvina, vous allez apprendre à adorer ces fleuves lorsque vous jouerez le Russe de 41 à 43 où l'Allemand de 43 à 45. L'importance de Kiev, de Moscou, de Leningrad, de Dniepropetrovsk (on y fabrique d'excellents footballeurs) ne vous échappera plus. Ceci étant, si l'on doit se prononcer sur la précision des cartes, FIE (Fire In The East) l'emporte haut la main et ce jusqu'à l'Oural (avec les extensions).

Evidemment il vous faudra monopoliser 80% de l'espace utile de votre salle à manger pendant plusieurs jours afin d'admirer le relief soviétique. A l'autre extrémité de l'échelle des valeurs, *The Russian Campaign* et *The Great Patriotic War* vous imposent des cartes assez vagues et surtout assez laides (dans celle de Great Patriotic War le rose prédomine, mais il y en a peut-être qui aiment ça). On notera que tous, sauf *Russian Front* et *The Russian Campaign* qui ont un système de combat particulier, déforment les fleuves pour les adapter aux cotés d'hexagones (wargame oblige...).

Les pions

En nombre très variable (plus de 6000 pour *FIE* et ses extensions ; moins de 300 pour *The Russian Campaign*) ils représentent les forces des différentes nationalités ayant combattues sur le front est (allemands, finlandais, hongrois, italiens, roumains et soviétiques sont standards ; on trouve parfois des espagnols, des bulgares, des slovaques, des polonais etc, comme par exemple dans *Trial of Strength*). Blindés, infanterie, cavalerie, aviation et paras soviétiques sont toujours présents mais d'autres unités intéressantes (marines, artillerie, ingénieurs, navires, etc) ne sont présents que dans *Trial of Strength* (800 pions) et *FIE* qui en vertu du nombre important de pions qu'il aligne est évidemment le plus précis en ce qui concerne l'OB (par contre on regrette le manque de silhouettes sur les pions avions et navires ce qui peut conduire à de regrettable confusions : "j'intercepte ton escadrille de Stukas avec mes Yaks et tiens ! le cuirrassé Maxime Gorki, que fait-il là à 400Km de la mer"). *Russian Front* et *Trial of Strength* présentent un bon compromis entre le nombre de pions à gérer, la précision de l'OB et les différentes variétés d'unités. Par contre *The Russian Campaign* et *The Great Patriotic War* sont très pauvres en ce domaine.

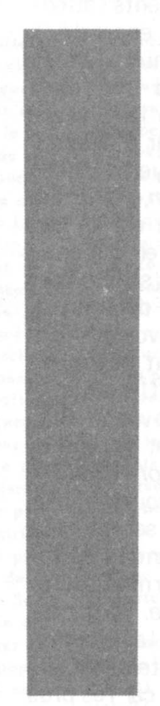
Les aides de jeu

Elles sont satisfaisants pour tous sauf *The Great Patriotic War*. On regrettera l'absence d'un index qui faciliterait considérablement la consultation des règles, pour *Trial of Strength* notamment.

Enfin les boites de rangement ne sont connues que de GDW et SPI. Dans le cas de *FIE* prévoyez une commande massive afin de pouvoir loger vos hordes de pions.

LES REGLES

Elles s'efforcent de rendre compte, plus ou moins en détail, des conditions particulières de ce conflit ou du moins de la perception qu'ont les anglo-saxons de ce conflit. De ce fait les allemands souffrent de problèmes logistiques (aigus dans *Trial of Strength, FIE* et *Russian Front* mais inconnus dans *The Russian Campaign* et *The Great Patriotic War*), de l'hiver russe (c'est particulièrement sévère dans *The Russian Campaign*) et d'un taux de remplacement assez faible en comparaison avec celui des soviétiques (ainsi toute perte allemande est une véritable tragédie alors que le joueur soviétique peut sacrifier ses unités par paquets). Les soviétiques souffrent du manque de blindés, de moindres capacités en combat (unités moins puissantes mais avec beaucoup plus d'hommes et de matériel), en mouvement (notamment dans *The Russian Campaign* et *Russian Front*) et en commandement (dans *Trial of Strength*).





L'arme déterminante du conflit étant le blindé, tous les jeux accordent aux unités blindées des capacités particulières. Plus de puissance de combat (tous), plus de rapidité en terrain clair (tous), deuxième phase de mouvement (*Russian Front, FIE, Great Patriotic War*), les blindés sont plus intéressants que l'infanterie. Cependant seuls *Trial of Strength* et *FIE* ont des règles spéciales simulant l'effet "choc" des blindés. Dans *FIE*, les joueurs établissent un rapport entre les unités blindées et non blindées de chaque camp. Le joueur avec les meilleurs rapports dispose de bonus aux dés (évidemment selon le terrain ce bonus peut-être sujet à modification). Ce système est malheureusement peu logique dans la mesure où une division blindée accompagnée par exemple de trois divisions motorisées subirait des malus en attaquant un malheureux régiment de blindés et que l'on sait maintenant que des blindés sans soutien d'infanterie ne sont guère performants.

Il serait plus intéressant de faire le rapport entre les forces blindées de l'attaquant et du défenseur, ce qui est le cas dans *Trial of Strength* où le joueur avec le plus de potentiel blindé reçoit un bonus sous la forme d'un décalage de 1 à 4 colonnes de combat. Ajoutons que dans *Trial of Strength*, lorsqu'il y a des blindés des deux côtés, ils sont les premiers à subir des pertes ce qui arrive fréquemment vu la table de combat. Cela évite les situations bizarres de *Great Patriotic War* ou *Russian Campaign* où une unité peut combattre des centaines de fois sans jamais subir la moindre égratignure.



Les forces aériennes sont beaucoup moins réprésentées. Leur gestion est souvent abstraite et leur rôle limité au support au sol (*The Russian Campaign*). Ils peuvent parfois interdire des hexagones (*FIE, Russian Front*), harceler les navires (idem plus *Trial of Strength*), ravitailler par air (*Trial of Strength*) bombarder des installations (*FIE*). Certes, ni les allemands ni les soviétiques n'ont fait du bombardement stratégique durant la Seconde Guerre mais est-ce une raison pour en priver un joueur qui aurait su se construire une flotte de bombardiers à long rayon d'action ? Et pourquoi priver la Luftwaffe et l'aviation soviétique des attaques au sol (avec destruction ou réduction d'unités à la clé) dont elles étaient si friandes ?

La marine est le parent pauvre dans tous ces jeux. Les opérations navales ne connurent pas la même ampleur qu'en Atlantique ou en Méditerrannée et surtout dans le Pacifique mais il y eut tout se même des débarquements, des évacuations navales, etc. Les soviétiques disposaient d'une flotte en Mer Noire et en Mer Baltique et la Kriegsmarine était susceptible d'intervenir sur le front nord. Outre le cas particulier de *FIE*, seul *Russian Front* dispose de pions flotte (les règles sont d'ailleurs assez abstraites), *Trial of Strength* ne met en jeu que les

navires de transport, quant aux autres, ils ont choisi d'ignorer ce problème.

L'aspect économique de la guerre est aussi peu traité. En général, la prise par l'allemand de villes-clés réduit la capacité de production soviétique. Mais nulle mention n'est faite du blé ukrainien, du charbon et surtout du manganèse dont l'industrie allemande avait tant besoin et qui conduisit Hitler à vouloir conserver l'Ukraine à tout prix. Seul *Russian Front* évoque le problème du déménagement des usines soviétiques dans l'Oural.

LA JOUABILITE

C'est fort beau de posséder de splendides jeux mais encore faut-il pouvoir en profiter. Or ce n'est pas toujours possible. Par exemple pour *FIE* vous devez être soit retraité soit rentier et posséder un château avec moult esclaves :

Un Esclave : "Maître, nous sommes enfoncés sur l'aile gauche"

Vous : "Quel abruti ce Joukov ! Je t'avais prévenu, cette fois c'est le fouet!"

l'Esclave : "Pitié Maître, ils avaient des blindés ! Et mon nom est Pierre".

Vous : "Tais-toi Joukov et va voir ce qui se passe à Rostov !"

l'Esclave : "Oui Maître !"

J'admets que j'exagère un petit peu. Sérieusement, une partie de *FIE* prendra un bon mois à condition de s'y mettre à 5 ou 6. Et quel dommage de s'apercevoir au bout de 200 heures de jeu que l'on a commis une erreur fatale qui va vous coûter la partie dans environ 324 heures. *Trial of Strength* vous demandera environ 1 heure de jeu par tour (soit 10 jours de temps réel) donc environ 120 heures pour la campagne entière (et il ne faudra pas lambiner). Pour *Russian Front* comptez une bonne semaine, pour *The Great Patriotic War* 3 ou 4 jours et enfin *The Russian Front* ne vous prendra qu'une journée si vous êtes véloce. Ajoutons qu'avec un allemand habile, la victoire peut être obtenue en 1942 ce qui réduira la durée de la campagne des deux-tiers. De même, un russe habile peut gagner en 1944 voire avant (ce cas reste exceptionnel).

Pour nos amis qui aiment le solo, la pratique des wargames présentés ne pose qu'un problème de temps et de gestion de pions. Seul *Trial of Strength*, avec ses mécanismes de mouvement et d'empilements cachés perd tout son charme en solo. Cependant *FIE* en solo est une aventure qui demande beaucoup, beaucoup de patience...

QUELLE STRATEGIE

Allemands

La guerre sera plus longue que prévue et votre armée n'y est pas préparée. La moindre perte sera difficile à remplacer. N'attaquez de front que pour effectuer des percées qui mèneront à de vastes encerclements (attention au jeu de l'encercleur encerclé !). Les objectifs de la première année doivent inclure Leningrad afin d'affranchir les finlandais de la menace soviétique et de libérer leur armée qui pourra ensuite vous appuyer au nord (*The Russian Campaign, Russian Front*). Par contre Moscou est en général trop loin et trop bien défendu pour pouvoir être occupé (sans parler du terrain qui favorise le défenseur). Il vous faudra détourner vos blindés vers le sud où se trouvent beaucoup d'objectifs intéressants (l'Ukraine, le pétrole du Caucase, Rostov et... Stalingrad...). La conversion et la réparation des rails (*FIE, Trial of Strength, Russian Front*) sera votre souci majeur car vos offensives en 41 seront plus souvent arrêtées par le manque de ravitaillement que par une armée soviétique en pleine déconfiture. Sauf performance exceptionnelle, la victoire, si victoire il y a, doit s'obtenir en été 42. Après, il sera trop tard car les plus puissantes unités soviétiques commencent à affluer. Sachez reculer en bon ordre, tout en vous accrochant aux villes industrielles soviétiques afin d'empêcher ce dernier d'augmenter sa production à vos dépens.

L'expérience prouve que vous êtes désavantagé à *FIE* et *Russian Campaign*, avantagé à *The Russian Front*, et que vos chances existent dans les autres jeux.

Le Soviétique

L'année 1941 est particulièrement désagréable pour vous. Jusqu'à la saison de la boue les pertes seront lourdes et l'avance allemande apparemment impossible à arrêter. Sachez reculer en bon ordre, garder des réserves à l'arrière pour briser les encerclements, préserver vos blindés autant que faire se peut et défendez avec acharnement les points clés. Sacrifiez des unités pour stopper l'avance de la logistique allemande (sabotage de rail dans *FIE, Russian Front, Trial of Strength*). Débarquements et parachutages intempestifs (*Russian Campaign, Russian Front, Trial of Strength*) peuvent également stopper l'allemand un tour ou deux et l'obliger à divertir des forces importantes. C'est peut-être ce qui vous sauvera. L'hiver venu il peut être tentant de contre-attaquer vu les malus importants que subit la Wehrmacht (*Russian Campaign*) ou les restrictions qui lui sont imposées (tous les autres). Cependant, cette offensive ne doit se faire que dans de bonnes conditions sans quoi vos pertes seront telles que l'allemand en sera avantagé. Vous pouvez profiter de la trêve d'hiver pour reconstituer vos forces en prévision des temps pénibles à venir. En 42, la Wehrmacht est encore très puissante et il vous faudra prévoir de céder du terrain au sud (mais n'abandonnez jamais Moscou, ni l'énorme épine dans le flanc allemand qu'est Léningrad). A partir de 43 c'est l'offensive généralisée. Vous connaitrez alors les problèmes logistiques dont a souffert l'allemand en 41 et 42. Cependant, contrairement à votre adversaire, vous pouvez vous permettre une guerre d'usure et vous n'avez pas à rechercher sans cesse l'encerclement massif (ceci dit tout encerclement de forces ennemies est le bienvenu). Vous disposez aussi d'avantages tels que : capacité de rail supérieure (tous les jeux), partisans à votre service (particulièrement pénibles pour l'allemand dans *Trial of Strength*), parachutistes, marines, aide alliée, etc. Les perspectives de victoire sont bonnes sauf dans *Russian Campaign*.

CONSEIL GRATUIT ET SANS ENGAGEMENT

Nous avons préféré *Trial Of Strength* pour la qualité de la simulation, *FIE* pour l'ordre de bataille et la carte devant lesquels on ne peut que rester rêveur (y jouer étant bien trop long) et *The Russian Campaign* pour la simplicité des règles et la brièveté des parties. *The Great Patriotic War* est également simple mais les règles conduisent à des situations bizarres (l'infanterie ne peut jamais attaquer un adversaire qui recule à chaque tour d'un hexagone). *Russian Front* est un jeu moyen, il perd en jouabilité ce qu'il gagne en réalisme et en intérêt. Enfin *Barbarossa* dont nous avons fort peu parlé, fera l'objet d'un article approfondi dans un numéro ultérieur. A vous de choisir ce qui vous convient le mieux...

Omar Jeddaoui



GRIMOIRES

● L'année 1990 débute de manière prometteuse avec **Ombres complices** (J'ai Lu), le deuxième livre de Jonathan Caroll (vous savez, l'auteur du *Pays du fou rire*). Encore une fois il s'agit d'un très bon roman fantastique, très subtil, où le héros, Joe Lennox, tente d'oublier la mort de son cruel frère aîné. A Vienne, il va tomber amoureux de la femme d'un prestidigitateur. Quand le mari mourra, ce sera le début de la fin pour Joe Lennox.

Autre bonne surprise, le lancement par Denoël d'une collection jumelle de Présence du Futur, **Présence du Fantastique**. Comme son nom l'indique, elle comportera des ouvrages de fantastique situés entre le surnaturel et la science-fiction, une littérature de l'irréel à l'opposé du gore et de l'épouvante bien violente. La collection démarre fort avec quatre titres : **Le jardin aux araignées** de Scott Baker où, de retour du Kenya, un professeur d'université remarque que de grosses araignées prolifèrent dans son jardin et que des choses encore plus étranges se produisent... Dans **Drôles de jouets** de Patricia Geary, on voit une petite fille de neuf ans protéger toute sa famille contre la magie noire de sa grande soeur. **Boulevard des banquises** de Serge Brussolo montre une romancière frustrée qui s'embarque pour le pôle nord afin d'y rédiger un guide de voyage et d'y étudier la bizarre population. Comme souvent chez cet auteur, le suspense s'épaissit page après page jusqu'à atteindre une atmosphère d'apocalypse. Enfin, **Ombres portées** est une bonne anthologie de Scott Baker. Parmi les dix nouvelles retenues, celle de Lucius Sheppard est particulièrement excellente et vaut le détour.

Dans **Scorpion** (Presses de la Cité) par Robert Mac Cammon, un vaisseau extra-terrestre s'écrase sur la Terre, amenant l'épouvante dans une petite bourgade du Texas. C'est honnête, mais sans plus. **Train fantôme** (Presses-Pocket), le premier roman de Stephen Laws, est plus intéressant : qu'y-a-t-il à la gare de Newcastle ? Quelle force pousse les gens à devenir des meurtriers lorsqu'ils empruntent ce train ? Pourquoi Mark est-il irrésistiblement attiré par la gare ? Bon, je crois que je vais aller fermer les volets.

Brrr... Passons du fantastique à la science-fiction. La publication des romans du cycle de Ténébreuse, de Marion Zimmer Bradley, se poursuit avec **La chaine brisée** (Presses-Pocket). Celui-ci était autrefois paru chez Albin Michel (en 1979) et nous raconte les aventures de Jaelle et sa rébellion contre la tyrannie des hommes de Shainsa.

Encore de la bonne SF classique avec **Le piège de sable** (Presses de la Cité), le vingtième épisode des aventures d'Earl Dumarest, l'aventurier des étoiles, par E.C. Tubb. Une bonne série de space-opéra qui compte 31 romans à ce jour, dont les premiers furent autrefois traduits dans les collections Galaxie-bis et Le Masque SF. **Les lubies lunatiques** (Presses-Pocket) est un très bon recueil de 17 nouvelles de Fritz Leiber. Fantastique et Science-fiction y font bon ménage et l'auteur de Fafhrd et du Souricier Gris ne vous décevra pas. **Le champion de Garathorm** (Presses-Pocket) est le sixième volume de la saga d'Hawkmoon, par Moorcock bien sûr. *La quête de Tanelorn*, le septième et dernier, devrait paraître en février. Maintenant, il ne reste plus qu'à espérer qu'un éditeur français traduise les derniers inédits de cet auteur, par exemple les aventures d'Erekose, le champion éternel.

Dans **Bronx cérémonial** (Fleuve Noir) de Michel Honaker, le commandeur lutte contre la magie noire dans les rues sordides d'un New York du futur. Un futur assez proche et plutôt sombre, où des parties de la grande cité sont abandonnées et où rodent de sombres créatures. Le roman est un peu court et on reste sur sa fin (mais comme c'est le premier d'une série, attendons les suivants pour juger), mais ce qui est génial, c'est le personnage du commandeur : un véritable héros des pulps des années trente trans- planté dans ce New-York moderne et sordide avec son costume, son épée-démon, etc... Une sorte de shadow moderne assez réussi. Et en plus, la couverture de Nicollet qui le représente est très belle.

Anne Mc Caffrey continue à nous narrer la ballade de Pern avec **Le dragon blanc** (Presses-Pocket), une saga où humains et dragons communiquent par télépathie. Dans ce roman, Jaxom veut devenir chevalier-dragon, mais son dragon est blanc et l'on se moque de lui... En plus, devenir chevalier-dragon n'est plus aussi bien vu qu'auparavant et c'est maintenant le Continent Méridional qui fait rêver les jeunes aventuriers. Vous, en tout cas, c'est ce livre (et les deux précédents) qui vous fera rêver.

Le temps incertain (Le Livre de Poche) est un des meilleurs romans de Michel Jeury. En 2060, le passé et le présent se dissolvent, deviennent "incertains", du fait de la Chronolyse, un moyen de voyager dans le temps à l'aide d'une drogue. Bientôt, la trame temporelle est bouleversée et tout devient de plus en plus flou. **Désirs cruels** (Fleuve Noir) de Michel Pagel est un bon recueils de nouvelles, liées entre elles par une narratrice commune, dont le salut dépend de la qualité de ses contes. Accessoirement, c'est aussi une date dans l'histoire de la collection Anticipation puisqu'il s'agit du premier recueil de nouvelles de cette collection, après plus de 1700 romans !

Enfin, la BD d'Arno et Jodorowsky, **l'Enfant tronc** vient d'être publiée au format de poche par J'ai Lu. C'est la première aventure d'Alef-Thau, et je vous conseille d'y jeter un coup d'oeil si vous ne la connaissez pas déjà.

Dans une optique plus criminelle, je vous conseille **Le nouveau musée de l'Holmes**, une anthologie de Jacques Baudou et Paul Gayot où onze écrivains, et non des moindres, nous proposent dix nouvelles qui prolongent le mythe du détective de Baker Street. Par exemple, vous y trouverez des textes de Poul Anderson et Gordon R. Dickson, René Réouven, Loren D. Estleman. Une vraie réussite et un grand plaisir à déguster. Une autre anthologie de qualité (décidemment), c'est **Noëls rouges** (Julliard) où en 25 nouvelles la fête de décembre est peinte aux couleurs du crime. Je ne vais pas citer tous les auteurs, mais une des choses qui fait l'intérêt de ce livre, c'est le choix de textes d'auteurs méconnus comme par exemple Guy Boothby, à côté d'auteurs plus célèbres comme Robert Bloch, Boileau-Narcejac ou Ed Mc Bain.

Le célèbre roman de William Burnett, **Quand la ville dort** (titre original : Asphalt jungle) que John Huston a adapté au cinéma en 1950 vient d'être republié chez Folio. Le livre raconte la préparation et la réalisation d'un hold-up, mais c'est bien plus que cela, un grand roman noir sur la cité et une description glacée de l'Amérique de 1949.

Les néons de Hong-Kong de Tony Kendrick (J'ai Lu) est un excellent thriller où Hugh Decker, agent de la Drug Enforcement Administration, la DEA, traque dans Hong-Kong le mystérieux assassin d'une secrétaire américaine de son département. C'est bien écrit,et c'est bourré de détails sur Hong-Kong, le fonctionnement de la DEA et le trafic international de la drogue. Un autre thriller, dans un tout autre genre, **Octobre rouge** de Tom Clancy (Le Livre de Poche), où un sous-marin soviétique ultra-moderne tente de passer à l'Ouest. Rapidement, les marines américaines et soviétiques le traquent... Un roman prenant.

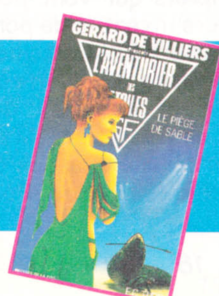
Pour passer à tout autre chose, l'intégrale des **Oeuvres de Lewis Caroll** (en deux tomes, chez Robert Laffont) permet de redécouvrir cet enchanteur, dont les textes vont du fantastique au "nonsense", en passant par les jeux, les énigmes, le traité sur la logique, etc, etc. Je parle de redécouverte parce que cette édition contient un bon nombre d'inédits (78 exactement dont un chapitre jusque là inconnu de *De l'autre côté du miroir*), ainsi que les trois versions d'Alice. On découvre ainsi les milles et une facettes de ce génial écrivain.

Enfin, pour finir, les editions de la Différence viennent de publier une nouvelle version de **L'Illiade** toute en vers de quatorze pieds. La traduction (par Frédéric Mugler) est superbe et m'a fait redécouvrir avec un très grand plaisir ce texte splendide. On a avec cette version une idée de ce que les aèdes déclamaient au VIII° siècle avant Jésus Christ, accompagnés de leur lyre (il fallait que le texte soit rimé pour qu'ils puissent se souvenir de milliers de vers de manière mémotechnique). On a ainsi une autre vision de ce très beau texte. En plus, pour ceux d'entre vous qui lisent le grec ancien, c'est une édition bilingue. Après le dossier sur la ville de Troie dans le GRAAL 21, cela vous intéressera sans doute.

Frédéric Blayo













Wargame tactique moderne

Malgré les nombreuses réductions qu'ont connu ou que connaitront sous peu les arsenaux d'armes dites conventionnelles de l'OTAN et du Pacte de Varsovie, Avalon Hill ne désarme pas et nous offre *Main Battle Tank* (MBT) qui permet de simuler des affrontements entre les forces des deux camps au niveau tactique (1 pion = 1 véhicule). L'infanterie n'étant plus la reine des batailles, c'est désormais le char lourd qui est le héros du jour. Léopard, Txx (faites varier xx de 62 à 80 en passant par 64 et 72) et Abrams raccourcis vont donc se pourchasser joyeusement dans le but de s'entre-occire tandis que quelques fantassins égarés mais dangereusement suréquipés en missiles de tous acabits compteront les coups.

PUISQU'IL FAUT EN PASSER PAR LA

Le matériel est de la qualité habituelle chez Avalon Hill. Cartes cartonnées, au nombre de quatre et géomorphiques, représentant le terrain de la Germanie profonde. A 100 mètres par hexagone l'échelle est proche de celle de *Squad Leader* (à noter que les cartes de MBT se collent bien à celles de Squad en ce qui concerne les routes; une nouvelle variété pour les fanatiques de SL ?). Les aides de jeu ne sont pas en couleur, dommage ! Par contre chaque type de véhicule dispose d'une fiche signalétique contenant toutes sortes d'informations (cadence de tir, blindage frontal, latéral, vitesse, type d'armement, grille-pain en option...). Les pions représentent des silhouettes de chars, de piétons, de canons, d'hélicoptères et d'avions, plus un troupeau de marqueurs (l'élevage de marqueurs est à la mode).

Les règles, une trentaine de pages, sont habilement divisées en trois parties : le jeu de base (sept pages permettant une approche rapide du jeu pour les débutants) ; les règles avancées (onze pages de plus pour entrer dans le vif du sujet) et optionnelles (quatorze pages supplémentaires pour corser le tout et lui donner plus de saveur). L'auteur a pensé aux débutants, aux joueurs en solo, en double aveugle et même aux figurinistes, un vrai philanthrope. Chacun y trouvera donc son compte, qui, nous l'espérons, sera bon. Enfin, il y a autant de scénarios que de cartes ainsi que des ordres de bataille très complets qui vont permettre aux amateurs inventifs de pondre des sujets originaux à la douzaine.

Le tout est très sobre, à la limite du tristounet. Cela tient au choix des couleurs qui sont un peu ternes. Mais ceci n'est bien sûr qu'une question de goût personnel et d'esthétique. Pour finir, je ne vous parlerai pas de la boîte de rangement. Pour tous renseignements, écrire à Avalon Hill qui transmettra.

LE VIF DU SUJET

Jeu de chars, jeu de mastars. Les gros blindés sont les pièces maîtresses à MBT (d'où le titre) mais ils évoluent dans un environnement extrêmement diversifié et complexe. Fantassins, blindés légers, canons, artillerie, hélicoptères, avions sont sur le champ de bataille, très dangereux. La survie s'avère ardue dans un milieu aussi hostile.

Les règles de base vous permettront d'assimiler le b a ba du jeu. Chars contre chars, vous vous battrez tel Clint Eastwood contre Lee Van Cleef dans "Il était une fois une poignée de chars dans l'ouest". Il vous faudra bien entendu profiter du terrain, vous ménager des lignes de tir, mais aussi apprendre à esquiver les missiles (si, si, c'est possible) et à viser les parties sensibles des mastodontes adverses sans exposer vos flancs ou votre arrière qui sont, oh combien !, vulnérables.

Une dizaine de parties ne sont pas de trop pour maîtriser les ruses du jeu et surtout se familiariser avec les

MAIN BATTLE TANK



nombreuses tables de combat et les caractéristiques des véhicules en présence. Vous deviendrez aussi très habiles dans l'art difficile du lancer du "dé 100". Les tables de MBT sont en effet à base de pourcentages, ce qui permet une plus grande variété de résultats (ai-je touché la partie supérieure de la tourelle ou l'allume-cigare ?). Enfin, et plus à propos, vous apprendrez à donner des ordres cohérents à vos formations (faut-il tirer, se déplacer, tirer après s'être déplacé ou se mettre en embuscade ? Cruel dilemne...) et à tirer à bon escient.

Les régles avancées ne devraient pas vous poser de problèmes si vous avez bien compris la philosophie du jeu. Et voici venir les piétons. Vous allez pouvoir lancer vos blindés à l'abordage mais gare aux missiles ! Quelques coups d'obus GP (General Purpose) devraient d'abord calmer ces insupportables traîne-savates. Eh oui, MBT vous permet même de choisir le type de munitions que vous souhaitez utiliser (chimique, anti-char, explosif, fumigène, etc) et il va falloir gérer judicieusement les obus. Par ailleurs, envoyer un de vos précieux blindés seul contre les fantassins est une aventure hasardeuse que je ne vous conseille pas. Prudence, prudence...

Outre de longues explications sur les effets nocifs des obus GP, les règles avancées clarifient et approfondissent le concept de "ligne de vue" qui ne devrait pas poser de problème aux vétérans de jeux tactiques tels SL par exemple. De plus, une assez longue partie est consacrée à l'explication des divers et nombreux modificateurs qui s'appliquent aux tirs de toute sorte; ces derniers sont bien entendu résumés sur les aides de jeu aussi l'assimilation de cette partie de règles ne vous semblera pas trop difficile.

Les règles optionnelles ne le sont pas vraiment dans la mesure où elles introduisent des composantes indispensables : aviation, hélicoptères de combat et artillerie. De plus elles ajoutent des éléments qui font de MBT une simulation vraiment complète (champs de mines, différents types de tirs de mitrailleuses, pontoniers, survie des équipages, stock de munitions, etc). Apparaissent aussi des règles pour les maniaques de l'exactitude (aviez-vous pensé par exemple au fait que la longueur imposante des canons des chars lourds ne leur permet pas de circuler au milieu des villages avec leur tourelle de côté, hein ! Y aviez-vous pensé ? Et bien MBT y a songé pour vous).

Une fois maîtrisé l'ensemble des règles, vous pourrez vous en donner à coeur joie. Il vous faudra cependant créer quelques scénarios afin de profitèr à plein des potentialités de MBT. Et les joueurs de SL pourront utiliser les cartes de Squad pour varier leurs plaisirs. Les cartes de désert notamment vous permettront de simuler des affrontements israélo-arbes.

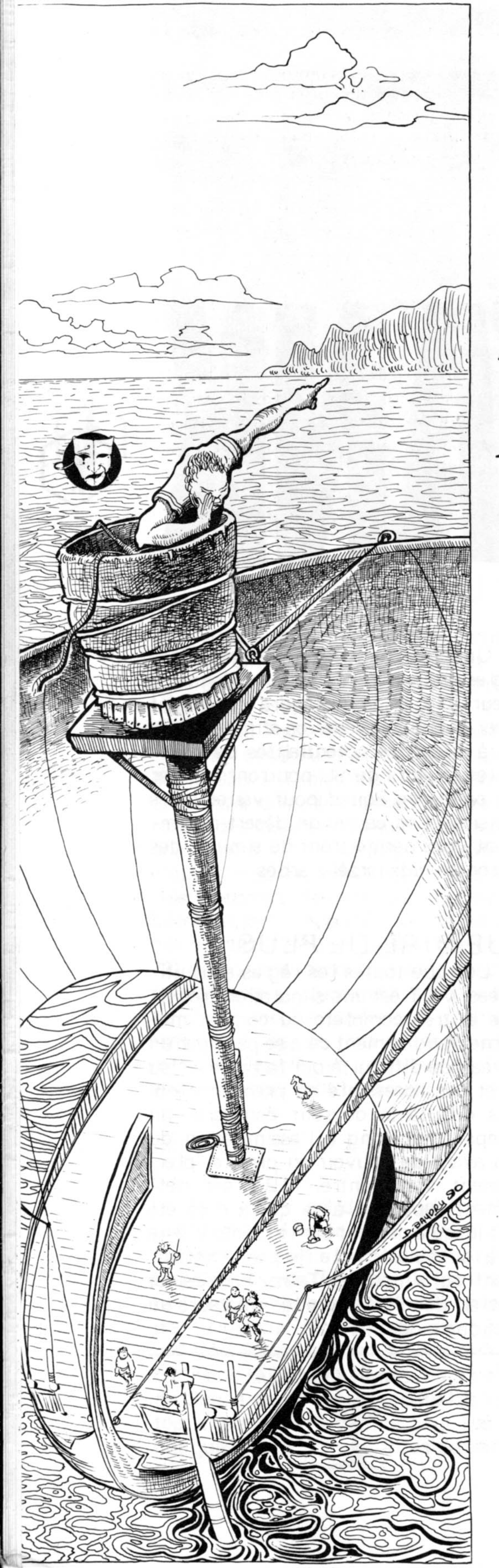
QUE DIRE DE PLUS ?

Lorsque toutes les règles sont utilisées, MBT est une simulation très riche et très complète du combat moderne. Evidemment cela se paye par un niveau de difficulté qui fait que le jeu n'est pas accessible au premier venu. Les débutants devront consacrer un temps assez long à l'assimilation du jeu avant de pouvoir en profiter pleinement. Par contre, MBT est nettement supérieur à ce qui a déjà été fait jusqu'à présent sur le même thème et à la même échelle (je pense notamment au simpliste *Team Yankee*) et devrait donc satisfaire les amateurs du tactique moderne.

Omar Jeddaoui



Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons



la colère de POSEIDON

Ce scénario ressemble beaucoup à l'Odyssée mais quelques détails ont été modifiés... juste ce qu'il faut pour tromper les joueurs trop confiants !

Les personnages naviguent loin de toute côte lorsqu'un mal étrange s'attaque à leur vaisseau : des algues minuscules s'incrustent dans la coque et pourrissent le bois. De jour en jour, l'état du navire se détériore. Il menace de sombrer lorsqu'une flotte immense apparait à l'horizon : ce sont des navires de guerre chargés de butin. Leur route croise celle des PJ qui se trouvent bientôt au milieu des vaisseaux étrangers. D'abord, aucun ne veut recueillir les personnages : on s'écarte d'eux dés qu'on voit l'état de leur navire, par crainte de la contamination. Enfin, un brave capitaine se décide à leur lancer une corde pour les tirer à son bord.

Les personnages sont recueillis par le *Katadeïmon*, gouverné par le capitaine *Xanthos*. Ce navire fait partie de la flotte des grecs qui rentrent dans leur patrie après le sac de Troie. Le roi Agamemnon cingle en tête et dans un autre vaisseau le prince Ménélas et son épouse Hélène.

Xanthos, lui n'est qu'un modeste capitaine originaire d'une petite île grecque. Son navire est une robuste embarcation non pontée, propulsée par vingt rameurs. Les personnages devront prendre leur tour de nage, mais cela ne veut pas dire qu'ils soient réduits en esclavage : Xanthos les traite exactement comme les membres de son équipage, qui sont tous des hommes libres et des guerriers. Quand le vaisseau atteindra la Grèce, le capitaine a l'intention de déposer les PJ dans un grand port du continent. Ils pourront y poursuivre leur voyage par voie de terre ou y trouver un autre embarquement.

L'équipage compte une vingtaine d'hommes : les guerriers que Xanthos commandait devant les murs de Troie. Le capitaine peut compter sur leur loyauté mais comme tous les marins, ils ont un faible pour l'alcool. Ils ne manquent pas une occasion de dérober du vin dans la réserve et de s'enivrer.

Outre l'équipage et les PJ, le Katadeïmon transporte quelques passagers :

- *Critias*, un aède de grand renom. Il a chanté devant les plus grands princes: Agamemnon, Achille, Ajax...
- *Thalie*, une jeune femme au très beau visage mais qui dissimule son corps dans les replis d'une robe trop large. Thalie est la veuve d'un prince grec tombé devant Troie. Le capitaine Xanthos doit la ramener dans sa famille. Thalie joue un rôle de premier plan dans le scénario car elle est enceinte du Roi des Dieux et bénéficie de sa

protection. Pour en savoir plus, lisez en encadré "L'Histoire de Thalie". Se trouvent également à bord :
- *Ticho*, servante de Thalie. Elle est la seule à bord à connaître l'état de sa maîtresse.
- Le jeune *Homère*, serviteur et élève de l'aède Critias. Homère semble doué. Peut-être un jour surpassera-t-il son professeur ?
- Une réserve de viande sur pied constituée par dix moutons attachés et parqués en avant du mât.

Hommes et animaux se serrent dans l'espace laissé par la cargaison. Seule Thalie échappe à cette promiscuité : Xanthos l'a installée dans le réduit arrière, au milieu des voiles et des cordages de rechange. Elle quitte rarement son abri où sa servante lui porte ses repas. Si les PJ s'en étonnent, Ticho leur dira que sa maîtresse est de santé délicate.

NAVIGATION COTIERE

Terre en vue ! Ce n'est pas encore la Grèce mais un rivage inhabité que la flotte va longer plusieurs jours durant. Chaque soir, on aborde, on tire les vaisseaux sur une plage et on allume des feux de camp. Critias l'aède prend sa lire et les Grecs reprennent en coeur les chansons qui célèbrent leurs exploits devant Troie. Un sujet pourtant n'est jamais abordé : le combat final et la prise de la ville. Le pillage et le meurtre n'inspirent pas Critias, qui n'a composé aucune chanson sur la chute de Troie.

Les PJ curieux devront interroger des guerriers grecs pour se faire raconter la fameuse histoire du cheval de Troie. Or, il existe de notable différences entre le récit qu'ils entendent et la légende "classique" : ce n'est pas Ulysse qui a eu l'idée de constuire le cheval mais un obscur soldat nommé *Empédocle*. Plus étrange encore : aucun Grec n'a jamais entendu parler d'Ulysse ni de sa patrie, l'île d'Ithaque. Il semble donc que dans l'univers où se trouvent les PJ, Ulysse n'ait jamais existé.

LA TEMPETE

La Grèce n'est plus qu'à deux jours de voyage quand survient une violente tempête. Elle surprend la flotte au large d'une falaise bordée d'écueils. Dans un silence lourd de menaces, le soleil s'assombrit et la couleur du ciel passe du gris clair au blanc laiteux. L'eau se met à crépiter contre le flanc des navires. De courtes vagues jaillissent verticalement en projettant des gerbes d'écumes. Soudain, les premières rafales secouent les navires et les poussent vers la côte. Ils vont se briser sur la falaise lorsque le vent tourne brusquement et les chasse vers le large. La flotte grecque se disperse dans les ténèbres hurlantes...

A bord du Katadeïmon, c'est le cauchemar. Une vague a emporté le pilote que le capitaine et deux personnages remplacent. Ensemble, ils s'arcboutent sur la barre pour maintenir le navire face aux lames. Mais les coups de la tempête détachent une partie de la cargaison : une lourde amphore roule d'un bord à l'autre, menaçant de défoncer le bastingage. Un PJ courageux (et prompt à esquiver) doit briser l'amphore à coup de hâche pour écarter le danger. L'huile qui se déverse sur le pont ajoute encore à la confusion... Les moutons bêlent désespérément, des marins hystériques hurlent qu'ils voient les flots s'entrouvrir et le Dieu de la Mer les menacer de son trident...

La tempête s'achève presqu'aussi brutalement qu'elle a commencé. Le vaisseau dérive seul dans des eaux inconnues. Le capitaine ne cache pas qu'il est absolument perdu. Xanthos fait l'inventaire des dégâts : les réserves de vivres sont trempées et en grande partie corrompues. Les moutons ont été balayés par la tempête, les bariques d'eau douce disloquées par le choc des vagues.

Tandis que ses hommes dorment affalés sur le pont, Xanthos s'entretient à mi voix avec l'aède. Un PJ entend des bribes de leur conversation : *"La colère de Poséïdon... dit l'aède. Le Dieu de la Mer ne nous a pas pardonnés le massacre des Troyens et la profanation de leurs temples. Maintenant, il se venge ! Nous avons survécu à la tempête mais je sens que nos épreuves ne sont pas terminées. Une longue errance et des souffrances sans nombre, voilà le prix que nous devrons payer pour nos crimes..."*

L'ANTRE DES CYCLOPES

Après deux jours de navigation en plein soleil, la vigie aperçoit une île. Le manque d'eau oblige le navire à y faire relâche (quels que soient les pressentiments des PJ !).

Vue de la mer, l'île apparait comme une terrasse massive coiffée de forêts et flanquée de falaises. Mais l'intérieur est creusé de profondes vallées où paissent des troupeaux de moutons géants (trois fois la taille normale, comme les chiens qui les gardent). Ce bétail appartient aux cyclopes qui habitent l'île.



Le vaisseau aborde dans une petite crique qui s'ouvre entre deux falaises abruptes. Xanthos donne ses ordres : les PJ et 1d6 marins doivent explorer l'île pour trouver des vivres et de l'eau, le reste de l 'équipage est chargé de couper du bois près du rivage pour réparer le navire. Les PJ doivent s'exécuter : s'ils refusent leur mission, Xanthos menace de les abandonner sur l'île.

De la crique, un sentier conduit les personnages vers les combes et vallées de l'intérieur. Ils n'aperçoivent encore ni cyclopes, ni chiens, ni moutons, mais des traces de pas et des étrons gigantesques. Au bout d'une heure de marche, les PJ atteignent la caverne du cyclope *Polyphène*. La voie est libre, les lieux sont déserts. La caverne regorge de fromages et d'outres emplies de lait crémeux, un spectacle tentant pour des aventuriers affamés... Mais voici qu'un pas lourd ébranle le sol : Polyphène regagne sa caverne. Déjà, l'énorme tête du cyclope apparait au dessus des arbres... Les PJ ont le choix :

- Discuter : ils constatent alors que le cyclope ne respecte ni les dieux, ni les lois sacrées de l'hospitalité. Sa marche lui a ouvert l'appétit et il ne lui faudra pas longtemps avant de se décider à dévorer ses visiteurs.

- Combattre : la tactique du cyclope est de repousser les PJ dans sa caverne. Il y entre avec eux et repousse derrière lui une pierre de plusieurs tonnes. Ainsi, ses proies ne lui échapperont pas. Et si les PJ parviennent à tuer Polyphène, ils devront trouver un moyen de sortir de la caverne ou mourir de faim.

LE KATADEIMON

Comme tous les vaisseaux qui interviennent dans le scénario, le Katadeïmon est de construction rustique (voir plan p. 23). Le gouvernail est un aviron fixé au flanc du navire. Le mât n'est dressé que par vent arrière car le vaisseau n'a pas de quille pour lutter contre la dérive. En revanche, son fond plat lui permet d'être tiré au sec sur n'importe quelle plage. C'est une solution plus sûre que de jeter l'ancre, simple bloc de pierre incapable d'accrocher dans le fond de la mer.
A bord, les hommes d'équipage ne portent qu'une tunique et une ceinture où pend un couteau de bronze. Les armes plus lourdes sont entreposées dans un coffre étanche. Le butin provenant de Troie est arrimé sur le pont : trépieds, statues, vaisselle de bronze, d'or, d'argent et d'airain, vêtements précieux, ballots de fines étoffes, amphores hautes de deux mètres contenant de l'huile parfumée ou des olives confites au miel, etc.

HISTOIRE DE THALIE

L'époux de Thalie était d'une jalousie maladive. Pour surveiller sa femme, il exigea qu'elle l'accompagne devant Troie et vive dans le camp grec. Mais Zeus s'éprit de la beauté de Thalie. Il fit en sorte que le mari jaloux soit tué sur le champ de bataille. Puis, le dieu séduisit la veuve qui se morfondait seule dans sa tente. Il fit à Thalie des visites régulières et l'engrossa. Lorsque les PJ la rencontrent, Thalie est à quelques semaines d'accoucher. Sa grossesse survient trop tard pour qu'on puisse attribuer à son mari la paternité de l'enfant. Aussi cherche-t-elle à cacher son état à l'équipage comme aux passagers.
Pendant le voyage, la main de Zeus protège la jeune femme et l'enfant qu'elle porte : si elle tombe à l'eau, des dauphins la soutiennent et la ramènent sur le navire, un personnage qui la frappe glisse et s'empale sur son arme, etc. De plus, jour et nuit, un aigle suit le vaisseau. L'oiseau est gigantesque mais vole si haut dans le ciel que les PJ ne distinguent qu'un point noir. A tout moment, l'aigle peut piquer sur le navire et l'emporter pour l'éloigner d'un danger. Mais il n'interviendra qu'en dernier recours et uniquement s'il n'y a pas d'autre moyen de sauver Thalie.

- S'enfuir : Polyphène appelle à la rescousse les autres cyclopes et leurs chiens. Une chasse à l'homme s'organise. Le chemin de la crique coupé, les personnages doivent se jetter du haut des falaises pour échapper à leurs poursuivants. Chaque PJ doit réussir un jet sous la *Dextérité* pour exécuter un plongeon correct ou subir 2d6 PV de dommages.

Pendant ce temps, Xanthos alerté par les cris des cyclopes a déjà quitté la crique. Son vaisseau fait plusieurs fois le tour de l'île avant de gagner le large. Le cas échéant, il recueille les PJ qui nagent près de la côte. Les cyclopes furieux projettent des rochers du haut des falaises. Nous espérons que l'homme de barre parviendra à esquiver les projectiles (jet sous la compétence *manoeuvres navales* chaque fois qu'un cyclope réussit un jet pour toucher - voir partie technique).

Les problèmes d'eau et de vivre n'étant toujours pas résolus, le vaisseau doit faire escale sur la prochaine terre rencontrée : l'île d'*Aïaé*.

LE PALAIS DE CIRCE

L'île d'Aïaé a la forme d'un croissant qui s'étire au ras de l'eau. Ses plages de sable fin se prêtent bien aux manoeuvres d'accostage. Derrière une forêt de pins odorants s'étendent des prairies semées de fleur. Dans ce paysage enchanteur se dresse le palais de marbre de *Circé*. Cette magicienne offre aux voyageurs qui frappent à sa porte un splendide festin. Mais cette nourriture réduit à 0 la résistance à la magie du consommateur et lui inflige un malus de -6 sur ses jets de protection (durée des effets : une heure après absorption). A la fin du repas, la magicienne perfide change ses hôtes en cochon avec un sort d'*allométamorphose* perfectionné (équivalent à un sort de niveau 15).

De la côte, rien ne prouve que l'île soit habitée. Xanthos désigne une équipe de marins pour l'explorer. Deux heures plus tard, ils ne sont toujours pas revenus - Circé n'a eu aucun mal à les changer en cochons. Le capitaine envoie les PJ à la recherche des disparus.

Méfiants, les personnages redoublent de prudence lorsqu'ils rencontrent en forêt des cochons dont le regard presqu'humain semble les mettre en garde... Il est donc probable que les PJ n'entrent pas par la grande porte du palais de Circé : ils cherchent plutôt à se glisser derrière l'édifice, ou à l'observer de loin.

Une jeune fille vêtue comme une esclave sort des communs, une amphore sur la tête. Elle se dirige vers la forêt. Si les personnages la questionnent, elle leur révèle que sa maîtresse est magicienne et à quel danger s'exposent les voyageurs qui mangent à sa table. La servante peut conduire les PJ à la seule source de l'île. Ils pourront y puiser de l'eau sans rencontrer Circé ni s'exposer à ses sortilèges... Du moins le croient-ils, car l'esclave qui les renseigne n'est autre que la magicienne déguisée. De plus, l'eau de la source a exactement les mêmes propriétés que la nourriture servie au palais (en fait, les mets et les boissons sont préparés avec cette eau et en tirent leur pouvoir).

Quoiqu'il arrive, Circé lance un sort d'allométamorphose sur les PJ avant qu'ils regagnent le navire. Ceux qui réussissent leur jet de protection (fassent les dieux qu'il y en ait au moins un !) ont deux moyens de renverser la situation à leur avantage : contrer le sortilège par une *dissipation de la magie*, ou attaquer la magicienne pour lui prouver leur force. Plutôt que de se défendre elle-même, Circé appelle son garde du corps : un golem de boue haut de 2m50. Vaincre le golem ou contrer le sort vaut aux PJ l'estime de Circé. Elle renonce à les tuer et lève l'enchantement qui pèse sur leurs compagnons. De plus, elle leur indique la route à suivre pour rejoindre les terres civilisées :

"Allez droit vers le Nord jusqu'au Récif des Sirènes. Continuez vers le détroit gardé par Charybde et Scylla. Quand vous aurez franchi cet obstacle, quelques jours de navigation tranquille vous conduiront jusqu'en Grèce".

Le Katadeïmon charge les provisions offertes par la magicienne et le vaisseau appareille. L'équipage a subi des pertes depuis le début du voyage, mais Kritias l'aède est toujours vivant. Thalie également : n'oubliez pas qu'elle est enceinte de Zeus et que ce dieu la protège ! Elle serait la seule à survivre en cas de désastre complet.

LE RECIF DES SIRENES

Un soir, alors que l'équipage va s'assoupir, un chant merveilleux s'élève dans la pénombre. Les PJ ont quelques secondes pour réagir. Passé ce délai, tous les personnages qui sont à bord sauf Critias et Thalie font un jet de protection contre la magie. Un échec signifie que la victime se jette à l'eau, subjuguée par la musique. Pour contrer ce sortilège, il existe deux méthodes :

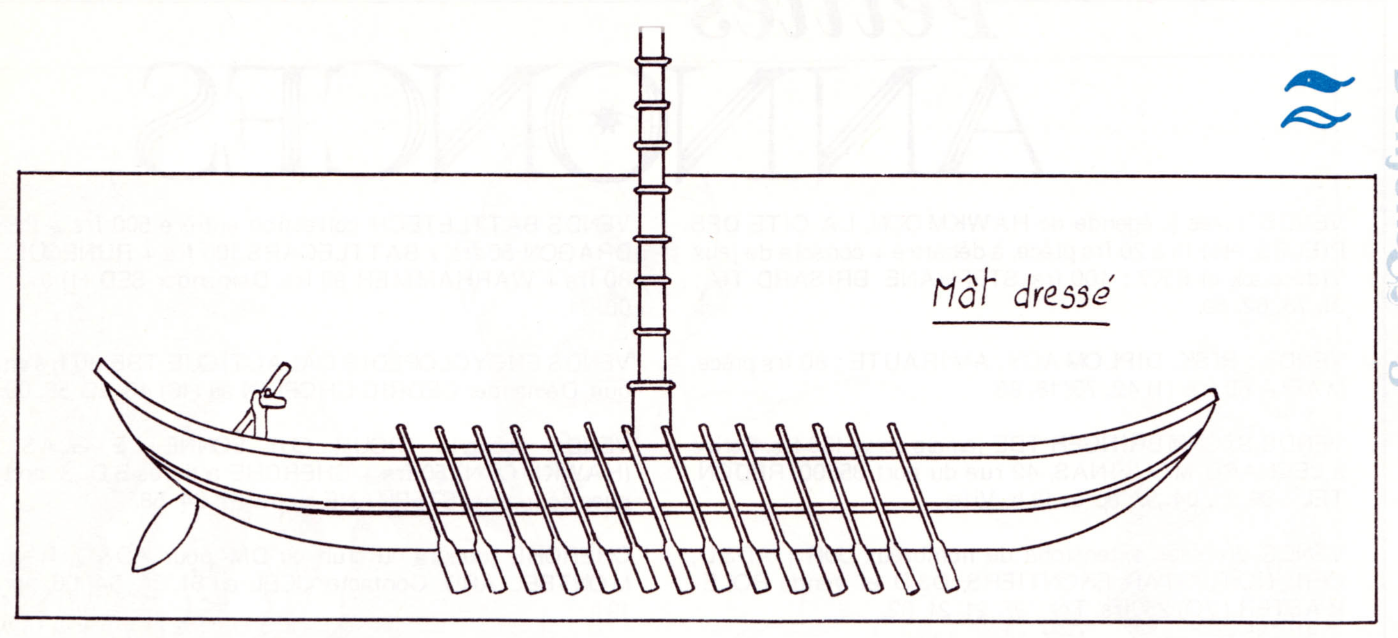
- Se boucher rapidement les oreilles avec de la cire. On en trouve sur le navire où elle sert à obturer les amphores.
- Demander à Critias de jouer à son tour. L'aède improvise un contre-chant et des arpèges glissés qui neutralisent la musique des sirènes.

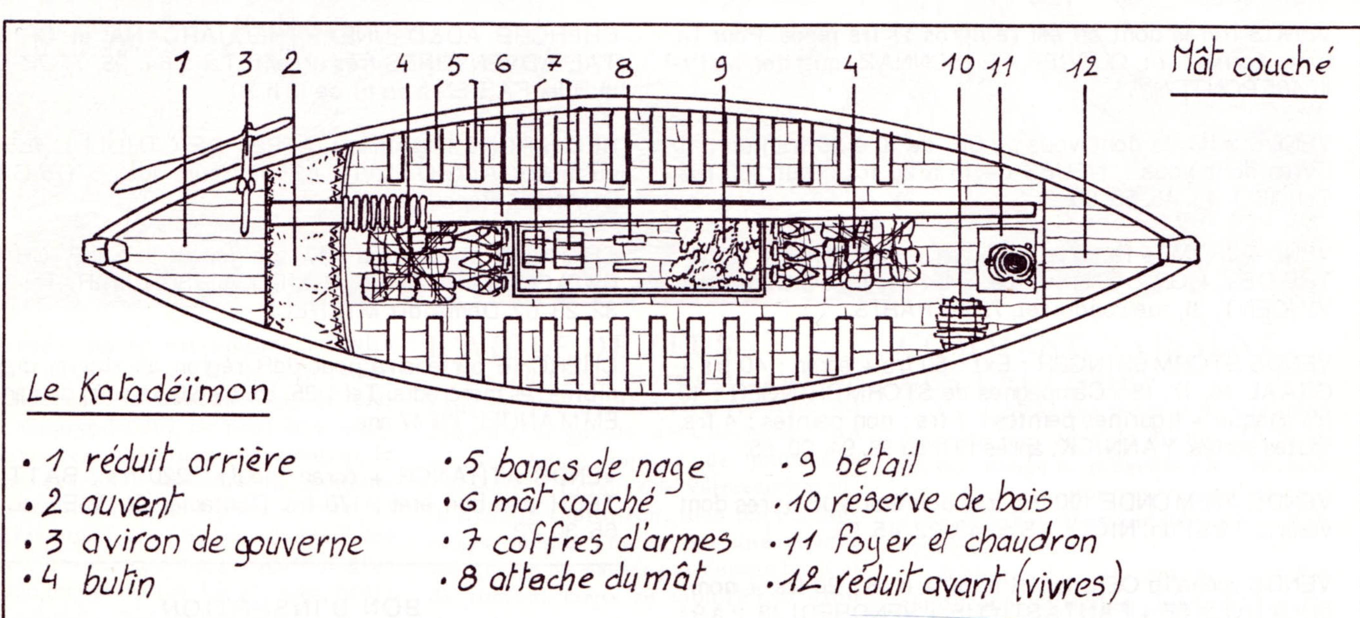
Les chanteuses se tiennent à deux portées de flèche du navire, sur un récif blanchi par l'écume et les ossements humains. D'autres sirènes suivent le sillage du Katadeïmon. Elles sont prêtes à dévorer tout personnage qui tombe à l'eau.

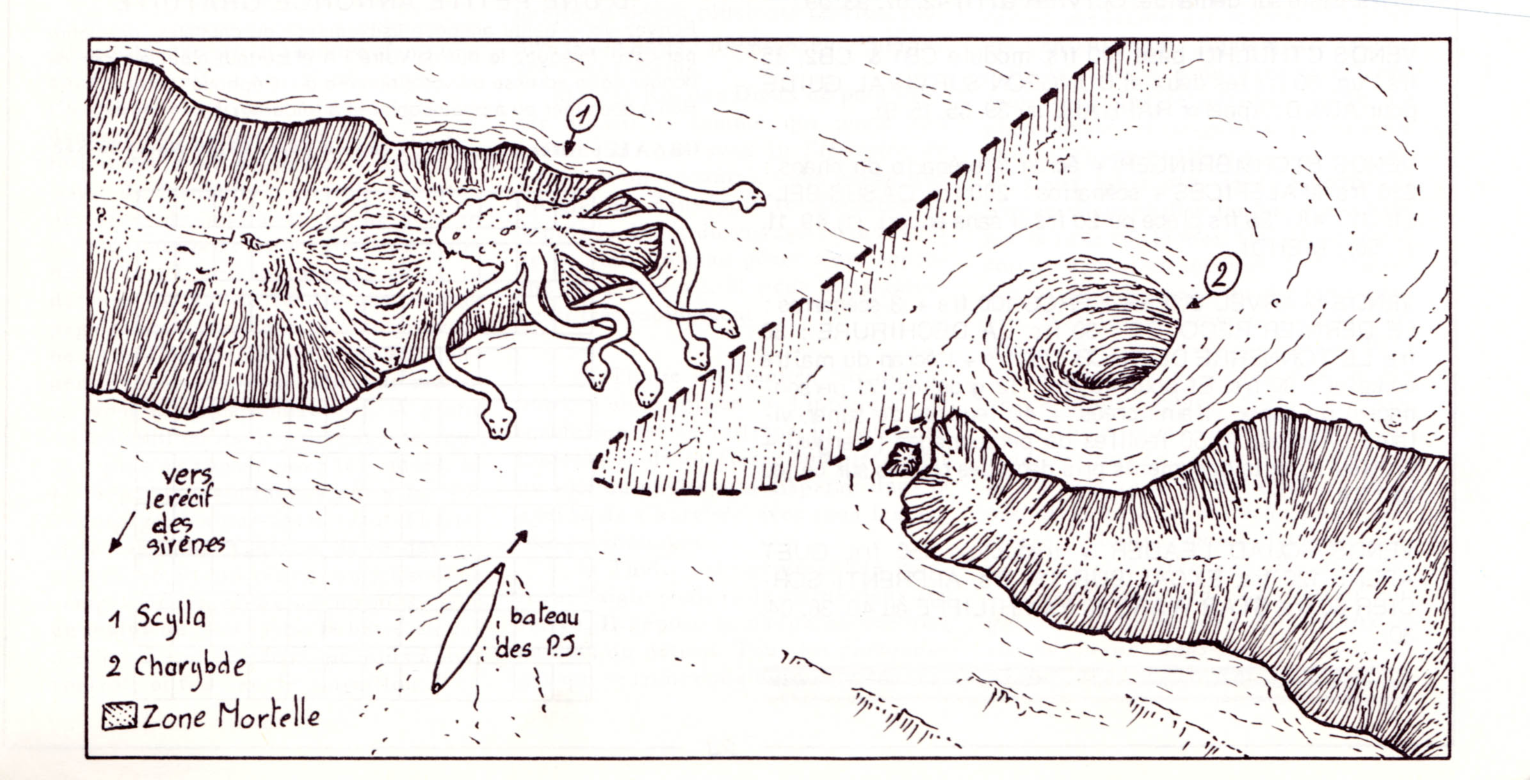
CHARYBDE ET SCYLLA

Une demi-heure après avoir doublé le récif des sirènes, les PJ distinguent deux promontoires à la lueur de la lune :

- A gauche s'élève l'aiguille rocheuse où vit *Scylla*, une créature repoussante : *"Elle a douze pieds, tous difformes ; et six cous, d'une longueur singulière, et sur chacun une tête effroyable, à trois rangées de dents, serrées, multiples, pleines des ténèbres de la mort".*
- A droite, une falaise noire et lisse s'avance dans la mer. Elle cache aux yeux des PJ le gigantesque tourbillon créé par Charybde. Ce monstre vit sous la surface. Il possède une queue formidable dont il fouette les eaux et une gueule assez large pour engloutir des navires entiers. Vous ne trouverez pas ses caractéristiques dans la partie technique car on ne lutte pas contre


Mât dressé


Mât couché
1 3 2 4 5 6 7 8 9 4 10 11 12
Le Katadéïmon
• 1 réduit arrière
• 2 auvent
• 3 aviron de gouverne
• 4 butin
• 5 bancs de nage
• 6 mât couché
• 7 coffres d'armes
• 8 attache du mât
• 9 bétail
• 10 réserve de bois
• 11 foyer et chaudron
• 12 réduit avant (vivres)


1
2
vers le récif des sirènes
bateau des P.J.
1 Scylla
2 Charybde
Zone Mortelle

Petites ANNONCES

VENDS livres (Légende de HAWKMOON, LA CITE DES PIEGES, etc) 15 à 20 frs pièce, à débattre + console de jeux Vidéopack et 6 K7 : 400 frs. STEPHANE BRISARD Tel : 31. 78. 62. 59.

VENDS : RISK, DIPLOMACY, AMIRAUTE ; 80 frs pièce, MAFIA 60 frs. (1) 42. 70. 18. 85.

VENDS STORMBRINGER TBE jamais servi 130 frs. Ecrire à LEONARD MOULINAS, 42 rue du port 35600, REDON. TEL : 99. 71. 04. 97. après 18 h. Vite.

VENDS diverses extensions de nombreux JdR : AD&D, OEIL NOIR, STAR FRONTIERS, D&D et vends ROLE-MASTER (VO) 250frs. Tel : 97. 21. 21. 62.

VENDS livres dont on est le héros 17 frs pièce. Pour la liste, écrivez à : OLIVIER PERSONNAZ, quartier hally, 40465 PONTONY.

VENDS 8 livres dont vous ..., BE, de 10 à 20 frs l'un ; 11 livres dont vous..., NEUFS de 15 à 20 frs. Tout 350 frs. Tel: 16. 1. 43. 45. 53. 80.

VENDS JRTM + la carte + l'écran + ANGMAR + L'ANTRE DE... + GRAAL HS 1. Tel : 48. 74. 19. 54. Demander VINCENT, 31, rue condorcet, 75009 PARIS.

VENDS STORMBRINGER : Ext : 50 frs + écran : 40 frs + GRAAL 16, 17, 18 ; Campagnes de STORMBRINGER : 10 frs chaque + figurines peintes : 7 frs ; non peintes : 4 frs, toutes sortes. YANNICK, après 19 h au 98. 94. 00. 55.

VENDS ANIMONDE 100 frs, très bon état + 16 livres dont vous ... 7 frs l'un. NICOLAS au 43. 22. 45. 55.

VENDS scénario OEIL NOIR n 10 + n 6 : 20 frs, + nombreux livres SF + FANTASTIQUE + VENDREDI 13, 2 à 9 : 15 frs. Liste sur demande. OLIVIER au (1) 42. 57. 93. 09.

VENDS CTHULHU base 100 frs, module CB1 & CB2, 35 frs l'un, 60 frs les deux et DUNGEON SURVIVAL GUIDE pour AD&D. Appeler RAPHAEL au 39. 55. 15. 91.

VENDS STORMBRINGER + écran + scénario du chaos : 230 frs, MALEFICES + scénarios : 200 frs, CASUS BELLI: 31 - 48 : 25 frs pièce ou 20 frs si sans encart. (1) 49. 11. 17. 56. : MEHDI.

VENDS MARVEL SUPER-HEROS 100 frs + 3 scénarios : LE DERNIER RECOURS : 30 frs, LA DECHIRURE : 30 frs, LE TONNERRE DE THOR : 30 frs + l'écran du maître complet : 30 frs. Et pour 40 frs : 12 groupes (71 personnages) de super-vilains créés, + 40 feuilles de super-vilains (vierges), + 50 feuilles de personnages (vierges) + plusieurs petits documents pris dans des revues sur ce jeu de rôle.

VENDS SQUAD LEADER + traduction 150 frs, GUET APENS 120 frs, EXCALIBUR 150 frs, APPRENTI SORCIER 60 frs, STAR WARS 80 frs. PHILIPPE au 40. 36. 04. 30.

VENDS BATTLETECH collection entière 500 frs + PENDRAGON 50 frs + BATTLECARS 100 frs + RUNEQUEST 80 frs + WARHAMMER 90 frs. Demander SED (1) 87. 74. 06. 71.

VENDS ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE TBE 80 frs chaque. Demander CEDRIC CHOPLIN au (16) 43. 80. 56. 09.

VENDS scénario "POUR QUI SONNE LE GLAS ?" (HAWKMOON) 50 frs + CHERCHE articles B.D. & collègues pour zine. STEPHANE au 89. 81. 24. 58.

CHERCHE joueurs ou club ou DM pour AD&D. Région MONTBELIARD. Contacter JOEL au 81. 34. 64. 06. après 19 h.

CHERCHE AD&D UNEARTHED ARCANA et ORIENTAL ADVENTURES très urgent. Tel : 64. 98. 74 73. Demander FABIEN à partir de 18 h 30.

RECHERCHE Figurines L'APPEL DE CTHULHU à 5 frs ou moins. AIZZO ELVIS, 69 rue Louis Jost, 57175 GANDRANGE. Répondez vite.

CHERCHE partenaires +17 ans jouant au JdR CHILL, D&D OU WARGAMES. BOULOGNE SUR MER. Tel : 21. 32. 23. 62. Demander MICHEL.

CHERCHE partenaire pour JdR région du Havre, disponibles les mercredis. Tel : 35. 55. 59. 90. le soir, demander EMMANUEL j'ai 17 ans.

VENDS ATHANOR + écran (neuf) : 220 frs ; BATTLETECH très bon état : 170 frs. Contacter OLIVIER au 23. 65. 30. 73.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ecrivez votre petite annonce lisiblement : en capitales, une lettre par case. Indiquez le but de votre PA et surtout n'oubliez pas de donner votre adresse ou votre numéro de téléphone.
Bon à découper ou à photocopier et à retourner à :

GRAAL, petites annonces, 1 rue du parc, 93130 Noisy le Sec





Charybde, on en est victime... Scylla est un danger bien visible : sa forme monstrueuse se découpe sur le ciel noir. Charybde, lui, ne peut être aperçu mais les personnages entendent le fracas des eaux derrière le promontoire (à moins qu'ils n'aient encore les oreilles bouchées ? Si loin du récif, les chants des sirènes ne présentent plus de danger, mais les PJ se sont peut-être montrés trop prudents?).

Si le vaisseau passe à gauche ou au milieu du détroit, il pénètre dans une zone mortelle où l'attraction de Charybde est irrésistible. Malgré les dangers qu'elle implique, la bonne solution est donc de passer à droite. Il s'agit de franchir le détroit à portée des crocs de Scylla, ce qui ne peut se faire en moins de 5+1d4 tours de combat. Les PJ doivent assurer seuls la défense du navire tandis que l'équipage rame et que le capitaine gouverne. Aussi longtemps que les PJ tiennent bon, toutes les attaques du monstre sont dirigées contre eux. A partir du moment où ils ne peuvent / ne veulent plus s'exposer pour les autres, le MJ répartit les attaques entre les PJ, l'équipage, les passagers (sauf Thalie) et le capitaine Xanthos. Si ce dernier est touché, il doit réussir un jet sous la compétence *maneuvres navales* avec un malus de 5. Il lâche la barre en cas d'échec. Le navire échappe alors à tout contrôle et file vers le tourbillon...

L'AIGLE DE ZEUS

Le tourbillon ouvre dans la mer un cône de 50m de diamètre. Au fond, on aperçoit la gueule de Charybde : un gouffre béant tapissé de mucosités rougeâtres. Lorsque le vaisseau bascule dans le tourbillon, tous les personnages, même Thalie, ont une chance sur quatre de passer par dessus bord et de tomber (sans se mouiller !) droit dans l'estomac du monstre. Quant au navire, il décrit plusieurs cercles, plaqué sur la paroi liquide, avant de plonger dans l'abîme.

Mais le Roi des Dieux ne peut laisser mourir la femme qui porte son enfant. Si vous avez lu *l'Histoire de Thalie* (voir encadré), vous savez que l'Aigle de Zeus suit le Katadeïmon depuis le début du voyage. A la faveur de la nuit, l'oiseau géant s'est approché sans être vu. Il peut donc intervenir très rapidement :

- Si Thalie est tombée par dessus bord, l'aigle pique à l'intérieur du tourbillon et la rattrape in extremis. L'oiseau se désintéresse complètement du sort du navire, qui disparait dans la gueule de Charybde avec tous les autres personnages.
- Si Thalie est encore sur le vaisseau, l'aigle soulève la coque dans ses serres. Il dépose le navire en sécurité au delà du détroit. Tous les personnages qui se trouvent à bord sont sauvés.

COMMENT NAISSENT LES LEGENDES...

La Grèce se trouve à quelques jours de mer au delà du détroit. Si la fin du voyage ne présente plus de danger, elle est pourtant marquée par deux événements : une naissance et un prodige.

D'abord Thalie accouche dans des conditions difficiles. L'assistance de tout personnage ayant des connaissances en médecine est requise. La mère et l'enfant sont finalement sauvés, mais la naissance ne peut être tenue secrète comme le désirait Thalie. Le nouveau-né est un garçon que sa mère choisit d'appeler Ulysse.

Deux jours plus tard, à l'aube, le bateau s'immobilise tandis que la brume se lève sur la mer. Un visage prend forme dans l'air opaque : il semble flotter dans l'espace, au-dessus du navire. Ses lèvres bougent et une voix irréelle pénètre la conscience des PJ.

"Mortels, vous venez d'accomplir un périlleux voyage. Sachez le bien, nul homme avant vous n'avait pu déjouer les pièges de Circé la magicienne ou vaincre le Grand Cyclope. Mais bien des choses m'ont échappé dernièrement... Vous, comme d'autres, avez réussi ce que personne n'aurait dû même oser tenter : ainsi ce guerrier grec qui eut la divine idée d'introduire un cheval creux dans les remparts de Troie... Moi, Zeus, Roi des Dieux, je

ne puis le tolérer. De simples mortels, sans ascendants divins, ne doivent pas jouer avec les forces de l'Univers, de mon univers, vous comprenez ?"

Un bref silence pour laisser les PJ faire la réponse prudente qu'imposent les circonstances... Le dieu reprend :

"Mais tous ces événements se sont bel et bien produits et je ne veux pas qu'il en soit autrement. Seulement, ce n'est pas vous qui les aurez accomplis: dans quelques instants, vous oublierez toutes vos épreuves ainsi que le nom de ce soldat rusé qui causa la chute de Troie. Ces exploits seront attribués à un seul homme, un héros, un demi-dieu. Le Cheval de Bois, Circé, le cyclope, Charybde et Scylla... il aura tout accompli !"

Un bébé se met à pleurer derrière les personnages : Thalie vient de sortir sur le pont avec son enfant dans les bras. Le regard de Zeus se pose sur le nouveau-né.

"Cet enfant a fait tout le voyage avec vous... C'est un être encore plus fort que je ne pouvais l'imaginer ! Quel est donc son nom ?

- Ulysse, répond la jeune mère. C'est le nom que je lui ai donné.

- Voilà qui sera notre demi-dieu si fort et si rusé ! Qu'il s'appelle Ulysse, et que le souvenir de ses exploits ne meure jamais".

Comme le visage s'estompe, un voile blanc passe sur l'esprit des personnages. Il efface de leur mémoire tous les événements depuis la grande tempête qui dispersa la flotte grecque. Les PJ, le capitaine, l'équipage, Thalie et les autres passagers ont l'impression de s'éveiller après un rêve étrange qui ne leur laisse aucun souvenir précis. L'enfant de Thalie a disparu et nul ne se souvient de lui. Sa mère serait prête à jurer qu'elle n'a jamais été enceinte.

Un vaisseau apparait à l'horizon. Il suit le même cap que le navire des personnages. A bord se trouve un héros fameux qui rentre d'un long, d'un très long périple... Il se nomme Ulysse. Les PJ ne l'ont jamais rencontré mais le connaissent de réputation : l'aède Critias a bien souvent chanté ses exploits à la veillée...

L'aventure est achevée. Maintenant, annoncez froidement aux joueurs que leurs personnages ne gagnent aucune expérience puisqu'ils ne se souviennent de rien... Laissez-les s'indigner et protester jusqu'au moment où l'un d'eux vous fera remarquer que les personnages tués pendant le voyage sont bel et bien morts : donc, les PJ survivants ont couru des risques réels, ce qui mérite une récompense ! Soyez bons : laissez-vous convaincre et donnez-leur ces fichus points d'expérience...

Patrice Amiel

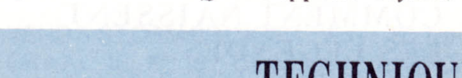




LA RUSE D'ULYSSE

Voici comment Ulysse triompha des preuves imposées aux PJ :

- LE CYCLOPE : Polyphène enferme Ulysse et ses compagnons dans sa caverne. Le cyclope écrase deux hommes pour son dîner et laisse vivre les autres pour de futurs repas. Ulysse, qui fait parti des survivants, offre du vin à Polyphène. Ce dernier apprécie le cadeau : *"Pour te remercier, c'est toi que je tuerai le dernier ! Comment t'appelles-tu, petit homme ?*
- Personne, répond Ulysse.
- Un nom étrange... Donne-moi encore de ce vin, Personne !"
Le cyclope n'a pas l'habitude de boire et s'effondre ivre-mort. Ulysse et ses compagnons en profitent pour crever son oeil unique avec un pieu. Les hurlements de Polyphène ameutent les autres cyclopes :
"Que t'arrive-t-il ? Quelqu'un te fait du mal ?
- Oui, Personne ! C'est Personne qui m'a rendu aveugle..."
Les cyclopes s'en vont, persuadés que leur congénère se moque d'eux. Mais Ulysse n'a pas gagné la partie. Il lui faut encore quitter la grotte que ferme un énorme rocher. Quand Polyphène sort avec son troupeau, il palpe soigneusement ses bêtes et s'assure qu'aucun prisonnier ne se cache parmi elles. Ulysse résoud le problème en liant les moutons trois par trois. Un homme peut alors s'agripper sous le mouton du milieu et sortir sans être repéré.
- CIRCE : le dieu Hermès donne à Ulysse une plante qui le protège des charmes de la magicienne.
- LES SIRENES : Ulysse bouche les oreilles de ses compagnons et se fait attacher au mat de son navire.
- CHARYBDE ET SCYLLA : la protection d'Athéna lui permet de franchir le détroit mais il y perd six membres de son équipage.



TECHNIQUE

Capitaine Xanthos : guerrier 7°, alignement LN>B, AC : voir plus bas, PV 50, TACO 14, Att 2/3, dégats : selon type d'armes, compétences* : navigation 12, nager 13, maneuvres navales 16, survie en mer 12
- Classe d'armure : Xanthos a 15 en Dex (-1 à la classe d'armure). Sur son navire, il est en tunique (AC 10-1=9), à terre il revêt son armure de bronze (AC 6-1=5).
- Armes** : coutelas (D3/D3), glaive (D4/D4), pique (D6/D8)

Hommes d'equipage : guerriers 1°-3°, AC 10 (en tunique) ou 8 (armure de cuir ou de lin), TACO 20-19, dégats : selon type d'armes, compétences : maneuvres navales 12, nager 10
- Armes** : coutelas (D3/D3), glaive (D4/D4), javelots (D4/D4)

Critias l'aède : alig CB, AC 8, PV 4, compétences : chanter 15, jouer de la lyre 14, soins 12

Cyclopes : alignement CM, AC 2, DV 10, PV 75, TACO 11, dégats : D8/D8 (poings) ou D12 (rocher lancé)

Chiens des cyclopes : AC 7, DV 4, TACO 17, dégats D8 +2

Circé : magienne 11°, alignement CN, AC 4, PV 38, TACO 17, dégats : voir plus bas.
- Possessions : une dague magique + 2 causant, en plus des dégats normaux, la perte définitive d'un point de Force (jet de protection apliquable), un bracelet magique AC 4

Golem de boue : AC 7, PV 50, TACO 9, dégats 3D10
Ne peut être touché que par armes magiques.

Sirènes : (ou kelpies-voir Fiend Folio p.55) AC 3, DV 5, attaque spéciale : charme
- Tout personnage tombé à l'eau perd systématiquement 2-20 PV par round.
- Cinq sirènes suivent le sillage du navire. Elles ont respectivement 20, 22, 22, 25 et 30 PV.

Scylla : (hydre à six têtes) AC 5, DV 6, PV 7 par tête, TACO 15, Att 6, dégats D8 par tête

*NOTE : Les jets de compétences se font avec un D 20. Si le résultat des dés est inférieur ou égal au score indiqué, le jet réussi.
**NOTE : Les armes des Grecs ont des pointes ou des lames de bronze. Elles causent des dommages inférieurs aux armes d'acier présentées dans les règles officielles.



SOYEZ AVEC MOI OU CONTRE MOI

Berlin capitale de l'Europe est menacée. Le taux de criminalité est en hausse de 6,8%. Notre pari : faire du secteur XVIII un quartier exemplaire. Rejoignez moi en renvoyant votre fiche d'incorporation ci-dessous et exterminons ensemble la vermine qui nous ronge.

☐ **BERLIN XVIII** — (Jeu de rôle). **134 F* + 20 F** de frais de port et d'emballage.

☐ **MARXMEN 1235** — (Supplément hard back de 96 pages) **144 F* + 20 F** de frais de port et d'emballage.

Envoyez votre règlement à **EUROMEDIA** 102, avenue des Champs Elysées - 75008 Paris

* Offre valable jusqu'au 31/03/90 en France métropolitaine, dans la limite des stocks disponibles.

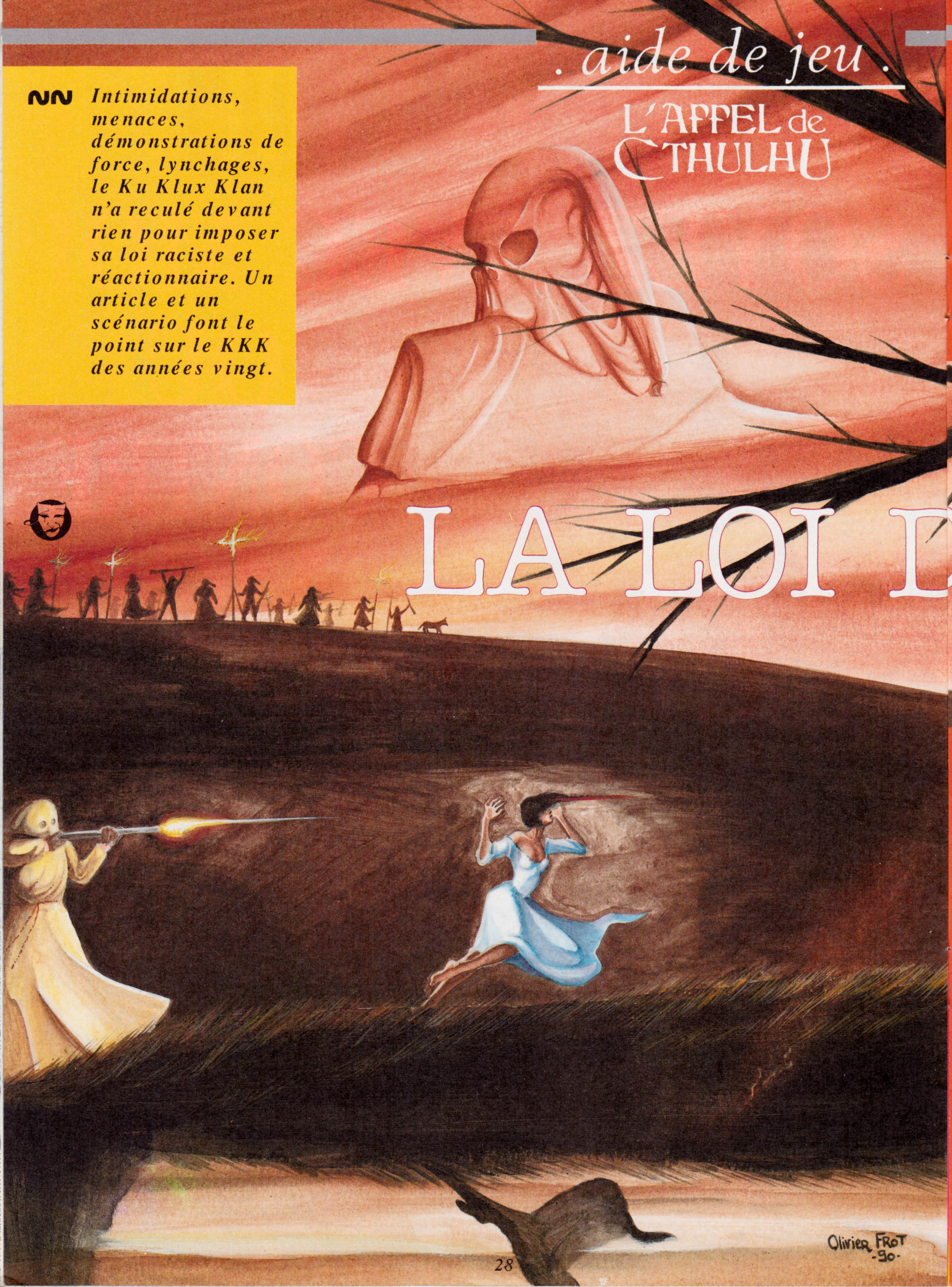
Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

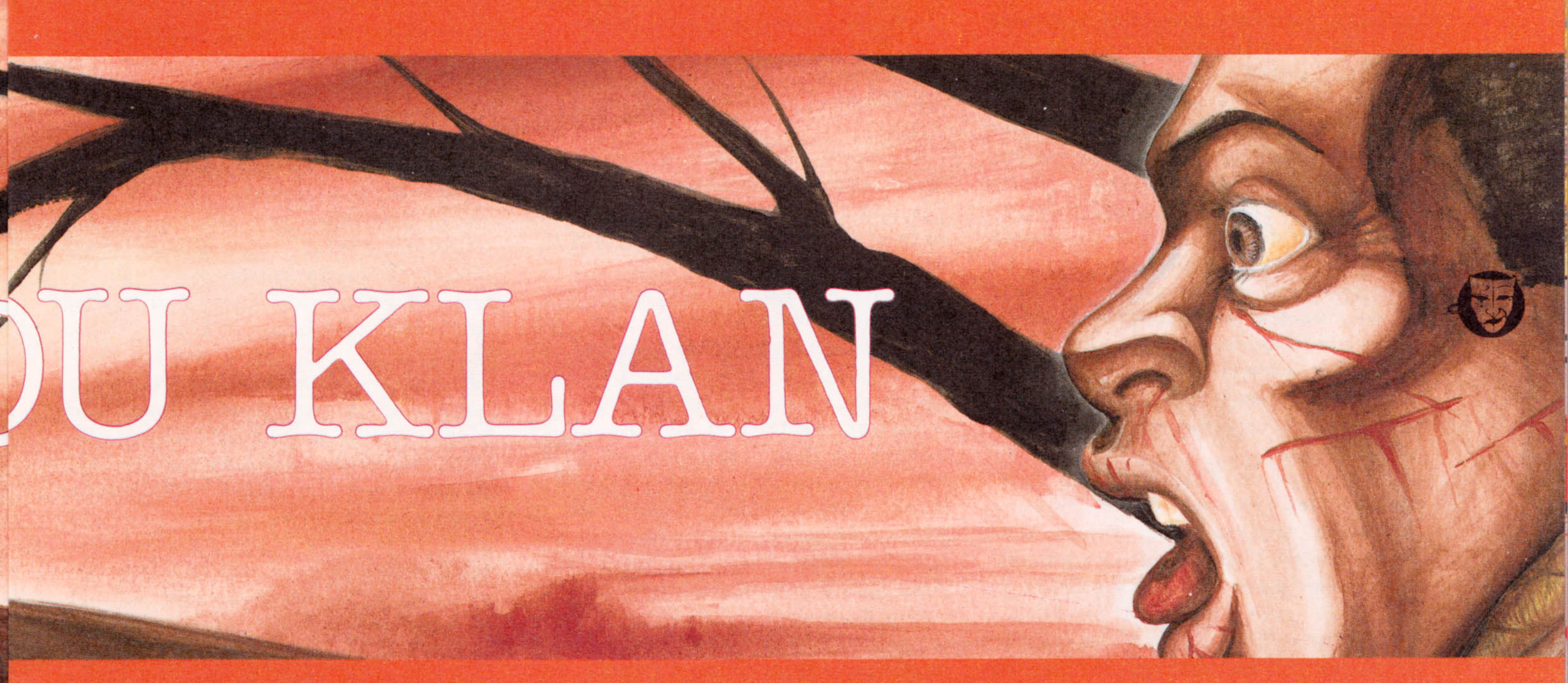
Intimidations, menaces, démonstrations de force, lynchages, le Ku Klux Klan n'a reculé devant rien pour imposer sa loi raciste et réactionnaire. Un article et un scénario font le point sur le KKK des années vingt.

LA LOI D



Contrairement à une légende bien répandue, le sigle K.K.K. ne signifie pas "Kill, Kill, Kill", bien que le programme de cette digne association puisse être ainsi finement résumé. Le terme de *Ku Klux Klan* lui-même n'est pas la transcription du bruit d'un fusil qu'on recharge bien que ses membres aient tendance à abuser de l'usage des armes à feu. Le Klan tire son nom du mot *Kuklos*, de l'ancien grec kuklos qui signifie cercle, et de *Klan*, de l'écossais clan qui signifie clan.

Le Klan devint rapidement une force importante dans un Sud vaincu par les armes et soumis à une exploitation économique éhontée par tous les déchets du capitalisme nordiste. En "punissant" les carpetbaggers, affairistes venus du Nord, les scalawags, sudistes collaborateurs et les noirs qui avaient pris la mauvaise habitude d'être libres, le KKK apparut comme l'ange blanc de la Confédération, le sauveur de valeurs emportées dans la tourmente de la défaite. Le Nord qui se sentit, à tort ou à raison, menacé, se



dota d'un arsenal de lois aussi nombreuses qu'inefficaces. Pourtant le Klan disparut vers le milieu des années 1880 quand les blancs du Sud, par des voies légales et moins violentes, eurent récupéré une large partie des pouvoirs dont ils s'étaient investis dans la société raciste de l'avant-guerre.

Cette docte étymologie fut imaginée, dans la belle nuit du 24 décembre 1865, alors que la neige étendait son manteau blanc et que, les yeux tournés vers le ciel, priaient tout bas les petits enfants, dans une petite bourgade rurale sudiste, par un groupe de vétérans de la Confédération désireux de lutter contre le triste destin des états vaincus du Sud.

Pour cela, ils eurent l'idée de se couvrir de vieux draps et de battre la campagne de nuit dans cet accoutrement pour bondir sur les noirs isolés en hurlant : *"Hou, Hou, nous sommes des fantômes et nous t'emporterons avec nous, si tu retournes voter encore une fois !"*. Accompagnés de bastonnades, de mutilations, d'assassinats, ces agissements ne manqueraient pas de prouver la supériorité de l'homme blanc et principalement du Sudiste... De ce plaisant projet, nacquit une organisation qui se dota d'un nom, le Ku Klux Klan, de rites et d'un chef historique, le général *Nathan Bedford Forrest* dont le plus illustre fait de guerre était le valeureux massacre de soldats noirs qui s'étaient rendus.



KKK STRIKES BACK !

Le début des années 1920 voit la renaissance du Klan et son âge d'or. Sous couvert de la tradition, cette nouvelle organisation présentait de nettes différences avec celle qui l'avait précédée. Si une même volonté réactionnaire l'animait, il ne s'agissait plus maintenant de défendre le Sud contre l'affairisme économique et les ravages de la tolérance mais de sauver l'Amérique que minaient des maux pires que les sept plaies d'Egypte et qui portaient les noms terrifiants de radiodiffusion, véhicule automobile ou cinématographe.

La guerre et la période de prospérité qui la suivit, les "roaring twenties", modifièrent considérablement le tissu social de l'Amérique et marquèrent le déclin des zones rurales face aux zones urbaines en rapide expansion. Et ceci tant dans le domaine économique que moral. La réaction des campagnes se fit sentir sur le plan politique ; des lois furent adoptées pour sauver le pays : on interdisit le jeu, les courses automobiles, l'enseignement du darwinisme, l'ouverture des commerces le dimanche et, on le sait, la consommation d'alcool (prohibition). Au niveau local, cette réaction consacra le renouveau d'une organisation qui s'engagea à défendre son pays contre l'immigration cosmopolite et le relâchement des moeurs - les deux étant bien sûr étroitement liés. Le KKK faisait son retour dans la vie politique américaine.

Le nouveau programme était bien plus vaste que celui du premier Klan ; à la lutte contre les noirs s'ajoutait désormais celle contre les juifs, usuriers et voleurs, les catholiques, agents du "métèque du Tibre" (le pape) et surtout tous les blancs, essentiellement américains et protestants, qui contrevenaient aux règles de la morale biblique. Ces vastes ambitions expliquent que le Klan ne limitera plus son influence aux seuls états du Sud mais touchera, dans les années 20, l'ensemble de l'Amérique rurale. Ses effectifs en seront d'autant plus importants et atteindront en 1925 le chiffre impressionnant de 3.000000 de "goules". Certains parlent même de 9

millions de membres, ce qui semble excessif d'autant que le KKK avait des concurrents comme les Rangers Américains, la Ligue Nationale des Gentils ou les Chevaliers du Camélia Blanc...

En cette même année 1925, le budget du Klan s'élève à 75 millions de dollars dont 10 sont attribués au service des litiges qui défend les membres du Klan devant les tribunaux. En deux ans pourtant cette puissance va s'effondrer : en 1927, ses effectifs se réduiront à 300.000 membres (10% des effectifs de 1925). Dieu ayant toujours aimé éprouver les plus fidèles de ses enfants, plusieurs scandales mineront en effet la crédibilité du Klan, et partant, son influence : le Grand Sorcier de l'Indiana sera condamné pour le viol suivi de la mort d'une fille pourtant laide et facile. Une presse vendue aux ennemis de l'Amérique révèlera certaines opérations financières discutables ainsi que l'arrestation du couple dirigeant de l'organisation dans un établissement de réputation douteuse et dans un état vestimentaire et éthylique qui ne laissait que peu de doutes sur leurs activités du moment. L'un d'eux sera bientôt poursuivi pour infraction à la législation sur la traite des blanches.

Tant que le Klan avait pu symboliser les valeurs d'une certaine amérique, traditionnelle, rurale, méfiante envers l'étranger et la nouveauté, il avait prospéré. Ses violences et son goût pour la justice expéditive s'inscrivaient parfaitement dans la tradition de l'Ouest Sauvage. Du jour où ce symbole ne fut plus crédible, il périclita. La crise de 1929 allait en outre donner aux Américains d'autres sujet de préoccupations...

Après cette grande et belle page d'histoire, passons, sans prendre le temps de souffler, à tout ce que vous auriez voulu savoir sur le Klan sans jamais oser le demander...



L'ORGANISATION DU KLAN

Le Klan dispose d'une structure hiérarchique complexe.

1) Le monde du Klan s'appelle l'*Invisible Empire*. Il est dirigé par le *Grand Sorcier*, investi du pouvoir suprême, assisté de quinze *Génies*, officiers impériaux de sa suite.

2) L'Empire se divise en *Royaumes* qui couvrent la juridiction d'un état et sont dirigés par un *Grand Dragon* assisté de neuf *Hydres*.

3) Chaque Royaume comprend plusieurs *Provinces* qui correspondent aux circonscriptions électorales locales. A leur tête est placé un *Grand Titan* assisté de douze *Furies*.

4) Une Province est formée de Klans locaux ou *Klavernes* qui ont pour chef un *Grand Cyclope* assisté de douze *Terreurs*. Pour ne pas faire de jaloux, les autres responsables locaux sont aussi affublés de nom bucoliques. Ce sont :

- le *Klokard* : maître de conférences
- le *Kludd* : aumonier
- le *Kligrapp* ou *Grand Scribe* : secrétaire général
- le *Klabee* ou *Grand Echiquier* (et Dieu dans tout ça ?) : trésorier général
- le *Kladd* : grand prêtre initiateur
- le *Klarogo* : garde des portes du sanctuaire
- le *Klexter* : garde des portes de l'enceinte
- le *Faucon Nocturne* : défenseur de l'inviolabilité de la Klaverne
- le *Klaliffe* : vice-président, gardien de la croix de feu, instructeur des recrues

Le *Klokann* est le service de renseignement de la Klaverne : ses cinq membres se chargent des enquêtes sur les candidats à l'affiliation. Les *Klavaliers de la Grande Forêt* composent la section militaire et constituent les troupes de choc. Leur nom est différent selon les Klavernes : Corsaires Noirs, Cercle Blanc, Légion de la mort... Les membres de base sont eux appelés *Goules* ou *Spectres*. Quand vous saurez que la réunion d'un Klan est un *Klonklave*, celle d'une Province, un *Klonverse*, celle d'un royaume un *Klorero* et celle de l'Empire tout entier, une *Klonvocation impériale*, vous ne regretterez pas d'avoir acheté ce numéro...

PARLONS CHIFFONS

Le KKK étant, selon un de ses premiers slogans, "un club chic pour gens chics", on devine que cette honorable société n'aurait su se satisfaire des draps et des taies d'oreillers qui habillaient leurs prédécesseurs de l'avant-guerre. Le costume du Klansman se compose d'une robe moulante et bien taillée, d'une ceinture, d'une capuche, d'une cagoule ornée d'un gland et d'une courte cape qui couvre les épaules. Les pontifes portent une mitre pour les grandes occasions. Tous ces vêtements sont cousus et brodés à la main par les sections féminines de l'organisation.

Si le Klansman de base porte des habits blancs relevés de quelques ornementations rouges du meilleur goût, ses supérieurs ont droit à des travestissement multicolores qui les font ressembler à de gros perroquets. Le choix des couleurs n'est pas laissé au hasard. Dans la cellule de base, le Grand Cyclope est violet ; le Klaliffe, doré ; le Kludd, bleu ; le Kladd, rouge; le Klokard, vert ; et le Faucon Nocturne, rouge lui aussi... Les Klavaliers portent des vêtements noirs bordés de blanc, parfois relevés de boutons d'étain. Les ornementations varient tant en nombre qu'en nature : une simple croix klanique et un liseré de couleur au bas des jupes et aux manches pour les hommes de base, des motifs variés et dorés pour les supérieurs, surtout lors de parades devant une grande foule : étoiles, lunes, grandes croix, oiseaux, voire symboles du titre sur la poitrine (grand dragon...).

Des variantes régionales sont possibles : dans l'état de New-York tous



les hommes portaient des habits rouges tandis qu'à Philadelphie, les Klansmen paradaient en uniforme militaire et casque d'acier, un long bâton de policeman à la main.



FORMULES DE RECONNAISSANCE

Si les membres du KKK peuvent être facilement identifiés en costume de guerre, comment peuvent-ils se reconnaître une fois quitté leur cagoule? L'organisation, qui pense à tout, a prévu des formules cabalistiques qui glissées dans une conversation ou une lettre permettent une identification rapide :

- AYAK : Are you a Klansman ? Etes-vous membre du Klan ?
- AKIA : A Klansman I am ! Je suis membre du Klan !
- KIGY : Klansman, I great you ! Je te salue homme du Klan !
- CLARP : Constantly applied by all real Klansmen. Constamment appliqué par tous les vrais membres du Klan.
- SAN BOG : Strangers are near, be on guard ! Il y a des étrangers ici, soyez sur vos gardes !

Ainsi si vous demandez à un homme dans la rue s'il connaît un monsieur AYAK et qu'il vous répond affirmativement en disant connaître aussi un certain AKIA, vous êtes tombé sur un homme du Klan et il est temps pour vous de courir très vite, surtout si vous êtes noir. Si vous recevez une lettre portant, à la place de l'habituelle formule de politesse, les lettres KIGY ITSUB, vous savez que votre correspondant est un Klansman, qu'il vous salue et vous jure fidélité "In the sacred unfailing bond", dans le lien sacré et infaillible. Si la formule de politesse est remplacée par des mots comme "sale métèque", il y a de fortes chances que votre correspondant soit aussi un membre du KKK mais on peut difficilement classer cela dans les formules de reconnaissance.

Notons aussi que le Klan s'est créé son propre langage cabalistique. Il suffit de remplacer les lettres et le son "c" dur par "kl". Pour comprendre la terreur qui régnait en Amérique à l'époque, imaginez-vous un grand gaillard en jupette entrant dans votre chambre en hurlant : *"Tu m'as fait kloklu, je vais te klouper les klouilles!"*...

L'INITITIATION

Vous vouliez être clown et tous les cirques vous ont rejetés, ne perdez pas espoir, vous pouvez encore faire carrière dans le Klan ! Mais comment y entrer ? Le problème de bien des blancs à l'époque est de ne pas rencontrer de membres de l'organisation (par contre le problème de bien des noirs est de les rencontrer un peu trop souvent). Une fois entré en contact avec un Klansman, celui-ci peut, s'il vous trouve sympathique (traduire "blanc"), vous proposer à ses supérieurs. Une enquête est alors menée à votre sujet. Si vous présentez toutes les garanties nécessaires, vous serez appelé à vous joindre à ces sympathiques gaillards.
Pendant la cérémonie initiatique, le postulant est conduit dans une clairière isolée où sont réunis les membres du KKK assemblés autour d'une croix de feu. Là, le novice doit répondre aux questions que lui posent les maîtres de cérémonie (Kladd, Kludd, Klokard...) :

1) La raison qui vous pousse à adhérer au Klan est-elle sérieuse et désintéréssée?
2) Etes-vous Blanc de naissance, aryen et citoyen américain ?
3) Etes-vous opposé à tout ce qui est étranger à votre pays et libre de toute attache à leur endroit ?
4) Croyez-vous aux dogmes de la religion chrétienne ?
5) Placez-vous les USA au-dessus de tout gouvernement civil ou religieux au monde ?
6) Etes-vous décidé à jurer de défendre et de faire respecter votre pays et ses institutions ?
7) Etes-vous partisan de l'esprit de clan et le pratiquerez-vous fidèlement ?
8) Croyez-vous en la suprématie du Blanc et lutterez-vous pour son maintien éternel ?
9) Obéirez-vous fidèlement à notre Constitution et à nos lois ?
10) Peut-on toujours compter sur vous ?

En cas de réponses satisfaisantes (que je vous laisse deviner), le postulant est adoubé devant un autel couvert d'un drapeau américain ou confédéré. La lame de l'épée est posée sur son épaule puis pressée sur son coeur pour lui signifier le sort réservé aux traîtres.

LE KLALENDRIER DU KLAN

L'organisation disposait en outre de son propre klalendrier okklulte qui comptait les années à partir de la Naissance (1866) et du Renouveau de l'Ordre (1915).

Les mois sont :
1 : sanglant
2 : sinistre
3 : hideux
4 : redoutable
5 : furieux
6 : alarmant
7 : terrible
8 : horrible
9 : funèbre
10 : chagrinant
11 : effrayant
12 : consternant

Les jours sont comptés 7 par 7, selon leur semaine numérique d'appartenance (1° semaine du mois, 2°...)...
1 : déplorable
2 : gémissante
3 : plaintive
4 : prodigieuse
5 : fantastique

...et selon leur place dans cette semaine :
1 : sombre
2 : mortel
3 : triste
4 : dolent
5 : désolé
6 : épouvantable
7 : désespéré

Le jour Dolent de la semaine Déplorable du mois Terrible de l'Année du Klan LVIII et de l'Année de la Réincarnation IX équivaut au 4 juillet 1924 de notre calendrier de sous-hommes.

LES SIGNES SECRETS

Ces signes qui rythment les rencontres et la vie des hommes en cagoule doivent toujours être effectués de la main gauche.

- La poignée de main klaniste : poignée de main normale de la main gauche avec impression d'une ou deux torsion du poignet avec un léger mouvement d'avant en arrière.
- Le salut : équivalent au salut fasciste, bras gauche tendu, le pouce est replié, les autres doigts écartés.
- Le signe de soumission : agenouillement devant le supérieur ou l'autel, la main droite sur le coeur, la main gauche en position de salut.
- Le salut au drapeau : on prend le bord inférieur du drapeau de la main gauche tandis qu'on salue du bras droit. Le drapeau est ensuite lentement relâché. Celui qui laisse retom-



UN GRAND SORCIER

Le colonel Simmons a été, dans un ordre qui reste à définir : fils d'un Klavalier, accidenté de la route, étudiant en médecine, deuxième classe contre les espagnols en 98, prêtre et vendeur de jarretelles.
Il a le teint pâle, des cheveux roux de plus en plus clairsemés, un grand nez et des lunettes. Sa paresse physique n'a d'égale que son inertie mentale. Plus souvent ivre que sobre, c'est une figure insignifiante qui se caractérise surtout par un opportunisme triomphant. Tremblez, mortels ! Cette bête de guerre est le fondateur du nouveau Klan en 1915. Il sera évincé sept ans plus tard par un dentiste auquel succèdera un gynécologue puis un vendeur de climatiseurs. Les Grands Sorciers ont tous été des hommes exceptionnels.

FOR 8 DEX 8 CON 8 APP 15 POU 9 TAI 14 SAN 99 EDU 12 PV 11
Chance 45 Con 50
Baratin 40 Conduite auto 40 Diagnostiquer maladie 25 Discussion 30
Eloquence 50 Pharmacologie 10 Soigner empoisonnement 10 Soigner maladie 10

ber le drapeau est un traître. Un traître doit être éxécuté.

- Signe de discrétion : l'index est posé sous la lèvre inférieure avant que la main ne soit posée sur la tête. Le Klansman se donne ensuite avec le tranchant de cette main un coup sec sur la nuque qui utilisé ainsi isolément signifie "Mort aux traîtres".

- Votes à main levée : au premier coup de marteau, les Klansmen, assis en tailleur, posent leur coude gauche sur le genou gauche, le bras tendu en position de salut. L'angle qu'il forme avec la jambe dessine alors, ô merveille un k ! Au second coup de marteau, tous saluent. Au troisième, les hommes favorables à la proposition mise aux voix remettent leur bras en position de salut ce qui permet de mieux les distinguer.



LA PRESENCE DU KLAN

Pour frapper les esprits de ses sympathisants ou ceux de ses adversaires et victimes, le KKK aime à faire sentir sa présence dans les zones qu'il contrôle par des méthodes variées :

1) La distribution de prospectus sous les pare-brises ou sous les portes des maisons.

2) L'affichage, sur les murs, d'avertissements annoncant par exemple de prochaines attaques contre les bootleggers.

3) La présence, dans les devantures de certaines boutiques, d'un discret calicot portant les lettres TWK, "Trade With Klansmen" (Ici commerce avec le Klan). Les commerçants refusant l'affichage de ce calicot voient leurs ventes baisser ou sont même carrément boycottés.

4) L'embrasement soudain de croix de feu dans la nuit. Ces fameuses croix, qui ont pu symboliser le Klan, prennent des formes variées. Sans aller jusqu'aux croix de néon rouge de l'immédiat après-guerre (1945-1950), on distingue les croix de bois enduites de goudron et celles dessinées sur les flancs des collines par des bidons de matières inflammables. Ces dernières peuvent atteindre jusqu'à 300 mètres de long.

5) Les parades. Certaines nuits, les hommes du Klan traversent la ville en une procession silencieuse. Le nombre de participants va de quelques dizaines, dans les bourgades rurales, à plusieurs dizaines de milliers, à Washington en 1924. La parade type est composée d'un corps de cavaliers qui ouvrent la marche. Certains portent des croix de feu, d'autres soufflent lugubrement dans des clairons. Aux carrefours, ils tirent les rênes de leurs montures pour les faire se cabrer et hennir. Les hommes à pied viennent à la suite en rang de six ou douze selon l'importance de la troupe, en portant des pancartes ou des bannières ornées de sublimes maximes :

- La Loi et l'Ordre doivent prévaloir.
- La cohabitation entre les Blancs et les Noirs doit cesser.
- Bootleggers, maquereaux, oisifs, réformez-vous ou quittez l'état.
- Vous qui battez vos femmes, qui abandonnez vos familles, qui brisez des foyers, nous n'avons pas de place pour vous.
- Vous qui violez la Loi, prenez garde, nous avons l'oeil sur vous.
- Amusez-vous avec votre femme légitime.
- Les Shérifs ont d'autres adjoints que ceux qui portent l'insigne.
- Nous sommes membres du Klan. Et vous ?
- Nous invitons tous les vrais Américains à se joindre à nous.
- Nous représentons les gloires anciennes et l'américanisme à cent pour cent.

Afin de rendre cette manifestation encore plus impressionnante, les maires sympathisants prennent un soin jaloux à éteindre les lumières de la ville durant toute la traversée.



ORDRE ET JUSTICE

Quels châtiments encourent ceux qui ne respectent pas les enseignements de Dieu et ceux de son représentant sur terre, le KKK ?

Pour les péchés véniels, les peines les plus fréquentes sont la fustigation, le goudron et les plumes et le marquage au fer rouge ou à l'acide (généralement sur le front). Ceci parfois accompagné de facéties diverses comme la tonte du système capillaire, l'imbibation des plaies avec du pétrole voire, dans les bastions du Klan, la mise au pilori.

Les criminels ainsi châtiés peuvent être un citoyen naturalisé ayant épousé une Américaine, un fermier noir qui refuse de vendre ses terres, un homme qui ne s'occupe pas assez de sa mère, une jeune fille dont les fréquentations déplaisent, un possesseur de machines à sous, un mari volage, un bootlegger, un propriétaire de mauvais lieu, un avorteur ou un prêtre favorable dans ses sermons à l'égalité des races.

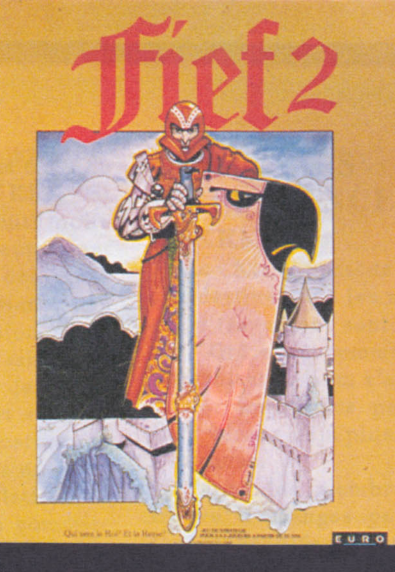
Pour les péchés mortels, les peines sont plus graves. L'émasculation reste le lot des noirs soupçonnés d'avoir des relations avec des blanches, des séducteurs impénitents ou des juifs soupçonnés de vendre de la drogue. Le viol d'une blanche, les meurtres ou l'agression d'un membre du Klan équivalent à une condamnation à mort. Il serait toutefois superflu de chercher à établir une correspondance entre le "crime" et la sanction, tant celle-ci reste dépendante de la fantaisie de ceux qui, ici comme en bien d'autres moments dans l'histoire, ont voulu s'ériger en justiciers.



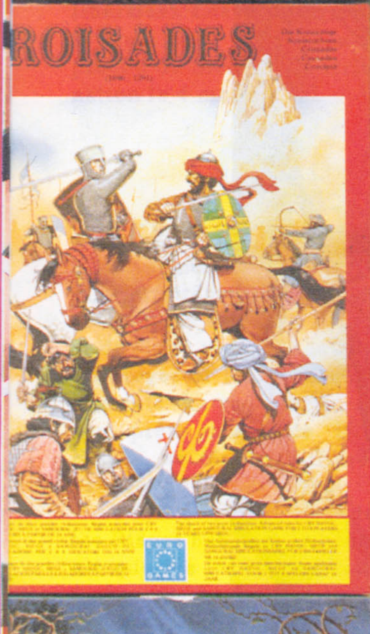
Il resterait encore bien des choses à dire sur le Klan et le *Kloran*, un petit livre bleu qui en est le livre sacré. Sa lecture est réservée aux seuls initiés et quiconque en trahit les secrets doit mourir sur le champ. On aurait pu parler des *Kluxettes*, les Dames du Klan qui font des collectes dans la rue... Mais il est temps d'aller boire un coup dans le Sud profond...

Pierre Bruno




KINGS
The knights of the sea
Los caballeros del mar
De ridders van de zee

Fief 2

ZARGOS

YOM KIP

ROISADES

EURO


SAMOURAÏ

COLONISA
GAMES
OKINAW

Dragon Noir
1 - L'Exil

Cry Havoc
CRY HAVOC

SIEGE
SIEGE

mai 68
le jeu

BIG
HORN

LA CITE
MEDIEVALE
FORTIFIEE
CAPITAINE
COSMOS

scenario

L'APPEL de CTHULHU







Et si Kthulhu portait une cagoule ? Un scénario destroy où le KKK fait alliance avec les monstres du Mythe.

Printemps 1925 : dans les états du sud, les exactions du KKK reprennent ; la communauté noire est aux abois et des émeutes sont réprimées dans les ghettos des grandes villes. Certains craignent une guerre civile. Une commission d'enquête est mise sur pied à Washington pour établir un rapport sur les agissements du KKK. Son départ est précipité par l'annonce de la destruction du village noir de *Steelch* et du massacre d'une partie de sa population.

Les PJ font partie de la commission d'enquête (ils peuvent être journalistes ou membres d'organisations libérales). Les investigateurs prennent le train pour *Durow*, la gare la plus proche de Steelch, et arrivent à destination le 4 mai 1925.



LE SUD PROFOND

La région de Durow est une des plus arriérées du "Deep South". Elle est peuplée de petits Blancs dégénérés et de Noirs vivants dans la misère. Les lynchages et les affrontements y sont courants. La population, qui compte à peu près autant de Noirs que de Blancs, se répartit différemment suivant les agglomérations :

A Durow, chef-lieu de la région, les Blancs habitent le centre ville tandis que les Noirs s'entassent dans les faubourgs. La police, la presse et les services publics sont contrôlés par des Blancs, presque toujours des sympathisants du KKK. La seule route goudronnée de la région s'achève à Durow. Toutes les autres voies qui figurent sur la carte sont des chemins de terre à peine égalisés. Une voie ferrée passe en ville mais il n'y a qu'un train par jour.

Solid Axe et *Bradley* sont des villages peuplés en majorité de Blancs et contrôlés par ces derniers. *Hornet Nest*, *Wasp* et la campagne environnante (voir KKK zone sur la carte) sont entièrement sous la coupe du Klan. Un Noir ne peut espérer y rester en vie plus de quarante-huit heures. *Etatch* et *Steelch* (le lieu du massacre) sont de misérables bourgades exclusivement habitées par des Noirs. Depuis les événements récents, il est risqué pour un Blanc de s'y aventurer. Le danger existe également dans les zones de champs, de jardins et de cabanes isolées qui s'étendent autour des deux villages et en bordure des marais ("Nigger zone" sur la carte).



LES CAMPS EN PRESENCE

Le KKK

Le Klan possède une distillerie clandestine dans les marais. Les Noirs qui y travaillent sont traités en esclaves. Grâce au commerce de l'alcool, l'organisation a pu s'acheter des armes et corrompre des politiciens et des flics véreux déjà plus ou moins acquis à sa cause.

Parmi les membres du Klan, on trouve d'étranges personnages, rejetons dégénérés de familles jadis respectables et puissantes. *John Mac Nabe* est l'un d'eux. C'est lui qui a décidé de construire la distillerie. Fanatique, Mac Nabe veut faire régner la terreur pour soumettre la population noire. Il est l'instigateur du massacre de Steelch. Plus de cent membres du KKK ont participé à ce raid en pleine "Negro Zone". Ces hommes représentent l'aile la plus dure (et la plus corrompue) du Klan. Ils savent que Mac Nabe possède des pouvoirs de sorcier mais cela ne les gêne pas puisqu'il les met au service de la "Cause". Au cours du raid, ils ont vu Mac Nabe invoquer des "démons venus de l'enfer" (en fait des *byachees*) et les lancer sur les Noirs.

La Main Sanglante

Dans le village noir d'Etatch, un groupe d'extrêmistes a décidé de se rebeller contre le KKK. Groupés autour de *Toussaint Longueterre*, un sorcier vaudou, ils se préparent à de sanglantes représailles contre la population blanche, sans distinction. Pour venger les morts de Steelch, ils décident que la ville de Durow connaîtra une longue nuit d'horreur...



CHRONOLOGIE

- Nuit du 31 avril au 1° mai : massacre de Steelch.
- 2 mai : l'incroyable nouvelle parvient aux journaux du pays (voir la coupure de presse en encadré)
- 3 mai : la commission d'enquête (c'est-à-dire les PJ) prend le train pour Durow.
- 4 mai : arrivée des PJ à Durow.



DUROW

Durow est une ville d'importance moyenne (10.000 ha). Elle abrite une agence de location de voiture et les seuls hôtels de la région. Il n 'y en a qu'un où l'on puisse trouver des chambres en cette saison : le *Royal Durow*, dont le patron est un sympathisant du Klan. Les enquêteurs doivent se montrer prudents : s'ils parlent à tort et à travers, leurs paroles seront rapportées au KKK. Quoiqu'il arrive, le Klan connaîtra la présence et l'identité des enquêteurs après deux jours passés dans la région.

Le lendemain du jour où les PJ sont repérés (donc soit le troisième jour, soit avant s'ils n'ont guère été discrets), les pneus de leur voiture sont crevés et on leur jette des pierres lorsqu'ils traversent les villages blancs. Si ce n'est pas assez, un coup de feu crève leur pare brise (s'ils vont à pied, la balle frôle leurs chapeaux). Puis une tête de chien, avec ses testicules dans la gueule, est posée sur le capot de leur voiture ou devant leur porte... Ce macabre trophée est accompagné d'une lettre en mauvais anglais leur enjoignant de quitter les lieux dans les plus brefs délais. S'ils ne s'exécutent pas, une embuscade leur est tendue : dix hommes armés de fusils à pompe sont chargés de les éliminer. Le MJ répartira judicieusement ces événements au cours de l'aventure pour faire monter la tension et créer un climat d'angoisse.

A Durow, un investigateur curieux peut remarquer des convois de quatre ou cinq camions passant tous les soirs en ville vers 23h. Ils exportent l'alcool de la distillerie du Klan vers le reste du pays. Les convois viennent de Hornet Nest et se dirigent vers la grand-route. Si l'on remonte leur trace on arrive à Wasp et l'on découvre la route qui mène aux marais.

Le journal de Durow est un torchon aussi xénophobe que ses habitants. Les investigateurs y glanent quelques informations, naturellement présentées de manière tendancieuse :
- Le docteur *Elchéa* est violemment pris à parti. D'après le journal, c'est un métèque d'origine espagnole, un catholique, un ami des Noirs et par conséquent une crapule...
- Le maire de Durow est trop mou. Il faut le destituer.
- Des Noirs attaquent des Blanches une fois tous les trois jours à peu près (c'est exagéré).
- Ces derniers temps, on note une recrudescence des disparitions (les agissements de Toussaint Longueterre en sont la cause).
- Il faut soutenir *Henri Stowe* contre le maire sortant (Stowe est le porte parole du KKK mais non son véritable chef; il n'est que l'homme de paille de John Mac Nabe qui dirige le mouvement tout en restant dans l'ombre).
- Enfin, le massacre de Steelch est présenté comme un combat entre deux factions noires (entièrement faux).



LE DOCTEUR ELCHEA

Le docteur est un des rares notables de Durow à prendre ouvertement parti contre le KKK. Il soigne les Noirs, gratuitement dans certains cas. Le Klan le déteste. Elchéa sait que sa vie est en danger et se prépare à quitter la ville. Il révèle de bonne grâce aux investigateurs tout ce qu'il sait :

- Le Klan a des revenus secrets. Peut-être viennent-ils du trafic d'alcool.
- Henri Stowe, le porte parole du mouvement, est une brute épaisse. Celui qui commande vraiment est John Mc Nabe.
- Stowe habite Wasp. Elchéa connait son adresse exacte.
- Mc Nabe ne semble pas avoir de domicile fixe. Il vient parfois à Durow mais ses visites se font de plus en plus rares.



Le docteur avertit les PJ : le KKK n'hésite pas à tuer ceux qui le gênent ! Les enquêturs doivent comprendre que la ville entière leur est hostile. Il leur sera très difficile d'obtenir le moindre renseignement. Par contre, tout ce qu'ils font et disent sera fidèlement rapporté au KKK. Ils ne doivent attendre aucune protection du maire de Durow, un être faible qui ne pense qu'à conserver sa place. La police, vendue au Klan, essaiera de coffrer les PJ à la moindre incartade. Il est même possible qu'un investigateur se "suicide" durant son séjour en prison...

STEELCH

Une visite sur les lieux du massacre s'impose. A Steelch, les investigateurs découvrent un spectacle de désolation : le village semble avoir été rasé par un tremblement de terre. Avec un TOC réussi, les PJ peuvent y découvrir :

- Un cadavre à demi déchiqueté dans le fond d'un jardin (perte de SAN).
- De curieuses empreintes (celles des byachees de Mac Nabe)
- Un enjoliveur près de traces de camions. Un jet sous *Mécanique* permet de reconnaître la marque et le type des camions chargés d'alcool qui traversent Durow.
- Une grande croix de bois calcinée sur laquelle a brûlé le maire du village (les journaux n'en ont pas parlé). Le KKK a signé son oeuvre...

Les survivants du village répondent aux questions de mauvaise grâce. Les PJ finissent par leur arracher un récit des événements : dans la nuit du 31 au 1°, cinq camions "pleins de gens en cagoules" ont encerclé le village. Les hommes du Klan ont commencé à chasser les gens des maisons pour les abattre dans les rues. Voyant cela, les Noirs qui n'étaient pas encore sortis sautèrent par les fenêtres et s'enfuirent vers la campagne. Les Klansmen engagèrent des chasses à l'homme jusqu'au petit matin. Puis ils firent brûler ou sauter les maisons. Après avoir exécuté le maire, ils emmenèrent des prisonniers avec eux comme au temps des négriers. Tous les témoins sont formels : les Blancs étaient accompagnés de monstres ailés, des "chevaux-démons" (les byachees) qui participèrent au massacre.

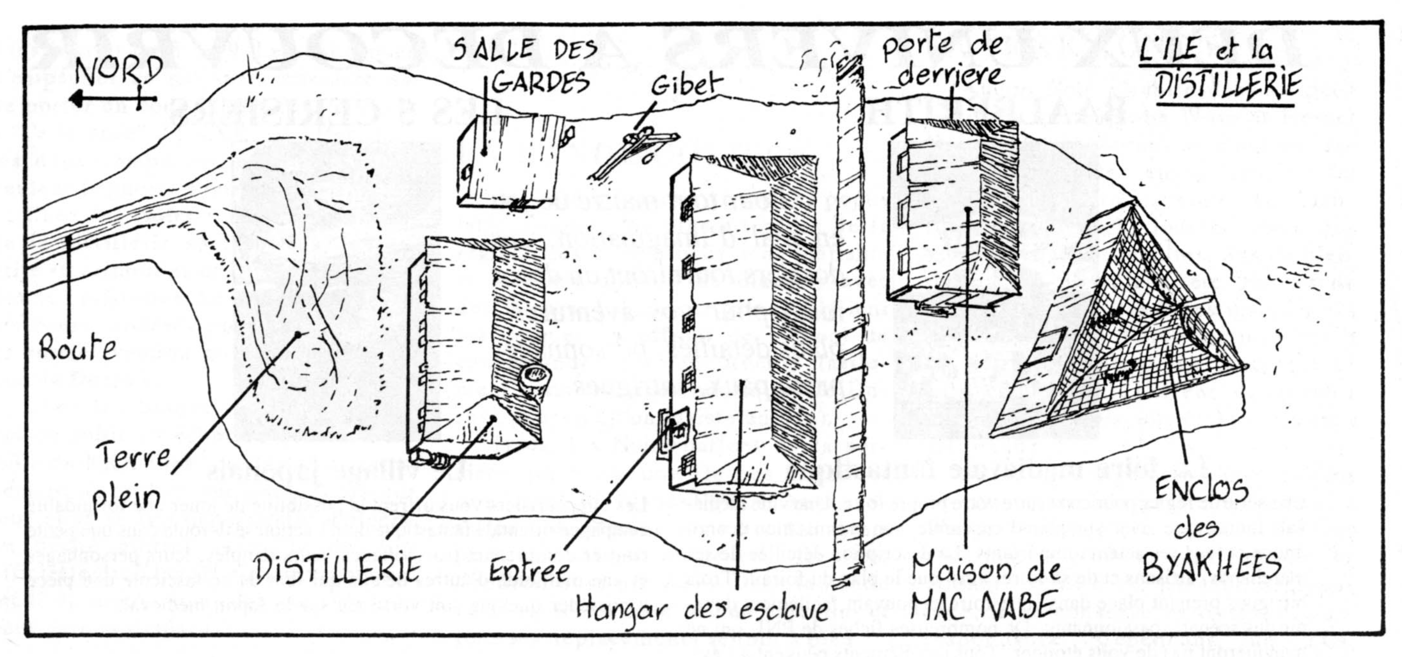
La police de Durow n'est arrivée sur les lieux que le lendemain. Actuellement, elle tâche d'écarter les témoins et de refouler les journalistes ainsi que les investigateurs. Au moment où les enquêteurs vont repartir, ils remarquent un attroupement dans une arrière-cour. Debout sur une estrade improvisée, trois Noirs haranguent leurs frères de race et prêchent la guerre contre les blancs. Si les investigateurs s'attardent, ils sont pris à parti par les orateurs, puis par la foule et doivent s'enfuir sous les jets de pierre. En revenant plus tard, ils apprendront d'interlocuteurs de plus en plus réticents que les orateurs viennent du village d'Etatch. Le plus vieux d'entre eux est le docteur *Spade*, seul médecin noir de la région et peut-être de l'état

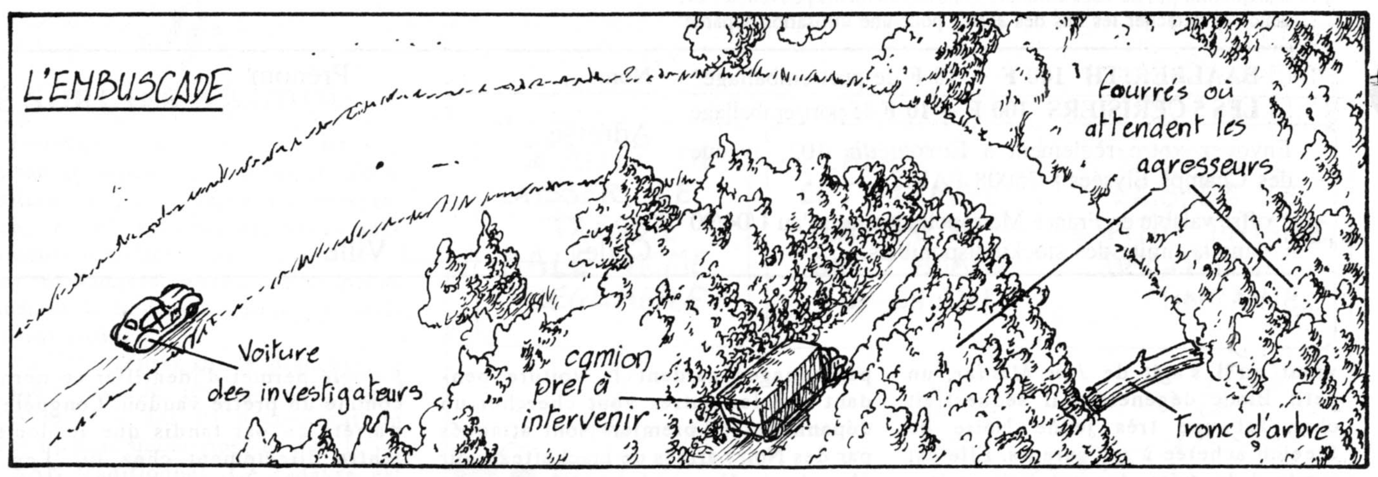


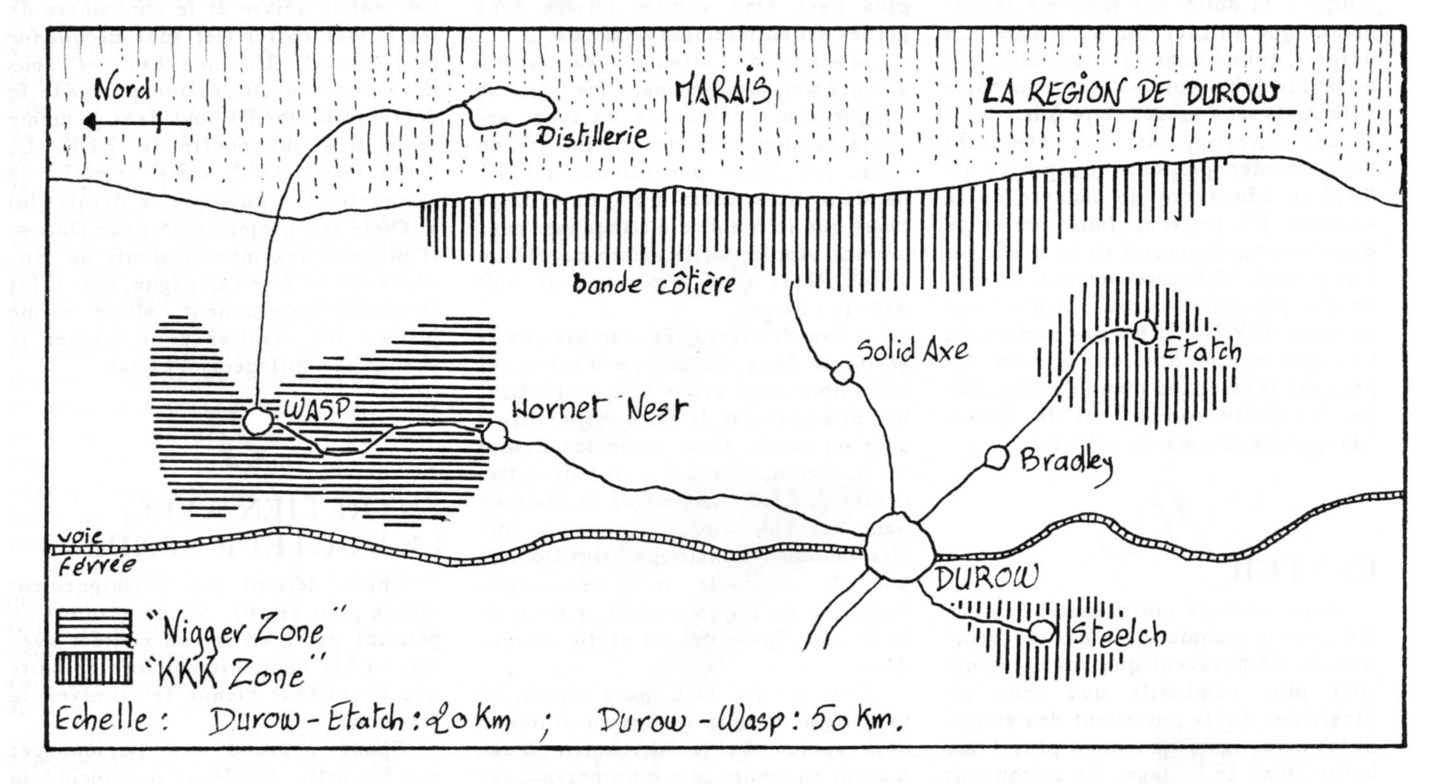
FAUSSE PISTE

Avec un jet de *Chance* réussi, un investigateur remarque un Blanc à l'air louche qui sort furtivement d'une maison de Steelch. Si les PJ interrogent les habitants de la maison, ils n'obtiennent aucune réponse. Les autres villageois se montrent évasifs : *"C'est un sale Blanc qui vit près de Durow, le long de la route..."*

En enquêtant parmi les fermiers des environs de Durow, les PJ décou-


NORD
SALLE DES GARDES
Gibet
porte de derriere
L'ILE et la DISTILLERIE
Route
Terre plein
DISTILLERIE
Entrée
Hangar des esclave
Maison de MAC NABE
ENCLOS des BYAKHEES


L'EMBUSCADE
fourrés où attendent les agresseurs
Voiture des investigateurs
camion pret à intervenir
Tronc d'arbre


Nord
MARAIS
Distillerie
LA REGION DE DUROW
bande côtière
Solid Axe
Etatch
WASP
Hornet Nest
Bradley
voie ferrée
DUROW
Steelch
"Nigger Zone"
"KKK Zone"
Echelle : Durow - Etatch : 20 Km ; Durow - Wasp : 50 Km.

vrent qu'il s'agit de *Jim Misder*, un petit Blanc dégénéré : il séquestrait chez lui une très jeune Noire de Steelch achetée à ses parents. Elle est morte à la suite des mauvais traitements que Milder lui a infligée. Ce dernier, qui ne doute de rien, est revenu à Steelch pour acheter une autre fille, mais sans succès cette fois.

Les investigateurs qui pénètrent chez Misder perdent des points de SAN en découvrant le cadavre de sa victime. Ils peuvent faire parler le meurtrier en menaçant de le dénoncer à la police. Malheureusement, Misder ne sait pas grand-chose : il n'est pas membre du KKK et n'a pas participé à l'attaque contre Steelch. Il peut cependant révéler les noms de Mac Nabe, "ce foutu sorcier", et de Stowe, "dangereux comme un alligator".



ETATCH

Autre enclave noire, Etatch n'a pas été choisie comme cible car les hommes du KKK savent que ses habitants sont plus combatifs que ceux de Steelch et qu'ils possèdent des armes. Si les investigateurs restent plus d'une heure dans le village, ils retrouvent leurs pneus crevés. Si moins de deux personnages gardent la voiture pendant que les autres vont chercher un dépanneur, les premiers sont attaqués par des Noirs armés de machettes (voir plus bas). Une voiture laissée sans gardes est entièrement désossée.

Modalité de l'attaque : les investigateurs sont attaqués par trois Noirs. A chaque tour, le nombre de leurs assaillants augmente de un. En cas de fuite, les Noirs poursuivent les PJ pendant trois tours hors du village (sans que le nombre d'attaquants augmente). Appliquer la même procédure si les PJ se font surprendre de nuit dans le village.

A Etatch vivent les membres de la *Main de Sang*, ce groupe d'activistes noirs dont nous avons déjà parlé. Leur but officieux est de faire disparaitre à plus ou moins long terme les Blancs de la région, leur but avoué de lutter contre le KKK. Le chef de la Main de Sang est Toussaint Longueterre, sorcier vaudou originaire de Saint Domingue. Il manipule tous les autres membres de l'organisation, y compris le docteur Spade qui est plutôt un modéré.

Avec un jet de *Chance* réussi, un investigateur voit le docteur (qu'il a déjà aperçu à Steelch) sortir d'une maison en compagnie d'un personnage étrangement vêtu. Un jet sous *Anthropologie* permet d'identifier ce dernier comme un prêtre vaudou. Longueterre s'arrête au bar tandis que le docteur rentre directement chez lui. Les PJ peuvent le suivre et le convaincre de les laisser entrer (jet sous *Eloquence* ou *Baratin*). Un nouveau jet sous *Eloquence* ou *Discussion* persuade le docteur que les PJ sont dans le même camp que lui contre le KKK. Le docteur est troublé car il se méfie de Longueterre depuis que ce dernier lui a révélé son projet de détruire Durow. Il propose aux investigateurs un rendez-vous en rase campagne, puis il les congédie bruyamment, allant même jusqu'à les insulter pour donner le change aux villageois d'Etatch.



ENTRETIEN AVEC LE DOCTEUR SPADE

Spade détient des renseignement vitaux pour les PJ. Si ces derniers ne pensent pas à entrer en contact avec lui, un MJ compatissant fera en sorte que le docteur vienne les trouver de lui même.

Spade apprend aux personnages que les activistes Noirs ont décidé de faire subir à Durow le sort de Steelch

dans la nuit du 8 au 9. Le seul moyen d'empêcher ce nouveau massacre est de porter un coup fatal à Mac Nabe et à "l'aile dure" du KKK. En effet, dans les deux camps, seuls les fanatiques veulent la guerre à outrance.

Chez les Noirs : si les prisonniers de la distillerie sont libérés, les esprits se calmeront et Longueterre perdra de l'influence. Le docteur Spade et les Noirs modérés pourront s'opposer au sorcier vaudou et empêcher l'attaque de Durrow.

Chez les Blancs : si Mc Nabe est tué ou subit un échec, il perd le contrôle du KKK : les "modérés" du mouvement ne tardent pas à apprendre que leur chef se livrait au trafic d'alcool, un pêché mortel selon la doctrine officielle du Klan. Il s'ensuivra un net recul du mouvement dans la région et peut-être sa disparition.



LE SORCIER VAUDOU

Toussaint Longueterre habite une maison un peu à l'écart d'Etatch. En la fouillant en l'absence de son propriétaire, les PJ découvrent divers instruments occultes mais pas de livre : chez les sorciers vaudous, le savoir se transmet de bouche de maître à oreille de disciple.

Un TOC réussi sur le plancher de la pièce unique révèle une trappe. Dans la cave, les PJ découvrent un corps humain décomposé et font le jet de SAN traditionnel. Ce cadavre est en fait un zombie qui attaque les investigateurs au moment où ils s'y attendent le moins (nouveau jet de SAN). Il ne les suit pas hors de la cave. Si des coups de feu sont tirés, tout le village les entend et Longueterre rentre aussitôt chez lui.

Si les PJ n'ont rien fait de décisif avant le 8 au soir, Toussaint Longueterre lance l'attaque contre Durow. Après 24 heures de concentration intense, il lance une invocation : tous les morts des cimetières de Durow et des environs convergent vers la ville et exterminent ses habitants. Pour avoir une idée de l'horreur de cette nuit, le MJ se souviendra du nettoyage d'Innsmouth par Ceux des Profondeurs. Les morts-vivants regagneront leurs fosses au matin.

Par contre, si le KKK a reçu un coup fatal de la part des investigateurs, le docteur Spade arrive à convaincre suffisamment de Noirs pour empêcher Longueterre d'agir. Au besoin les modérés supprimeront le sorcier vaudou. Les PJ n'auront donc pas à accomplir cette tâche déplaisante et risquée.



LA BANDE COTIERE

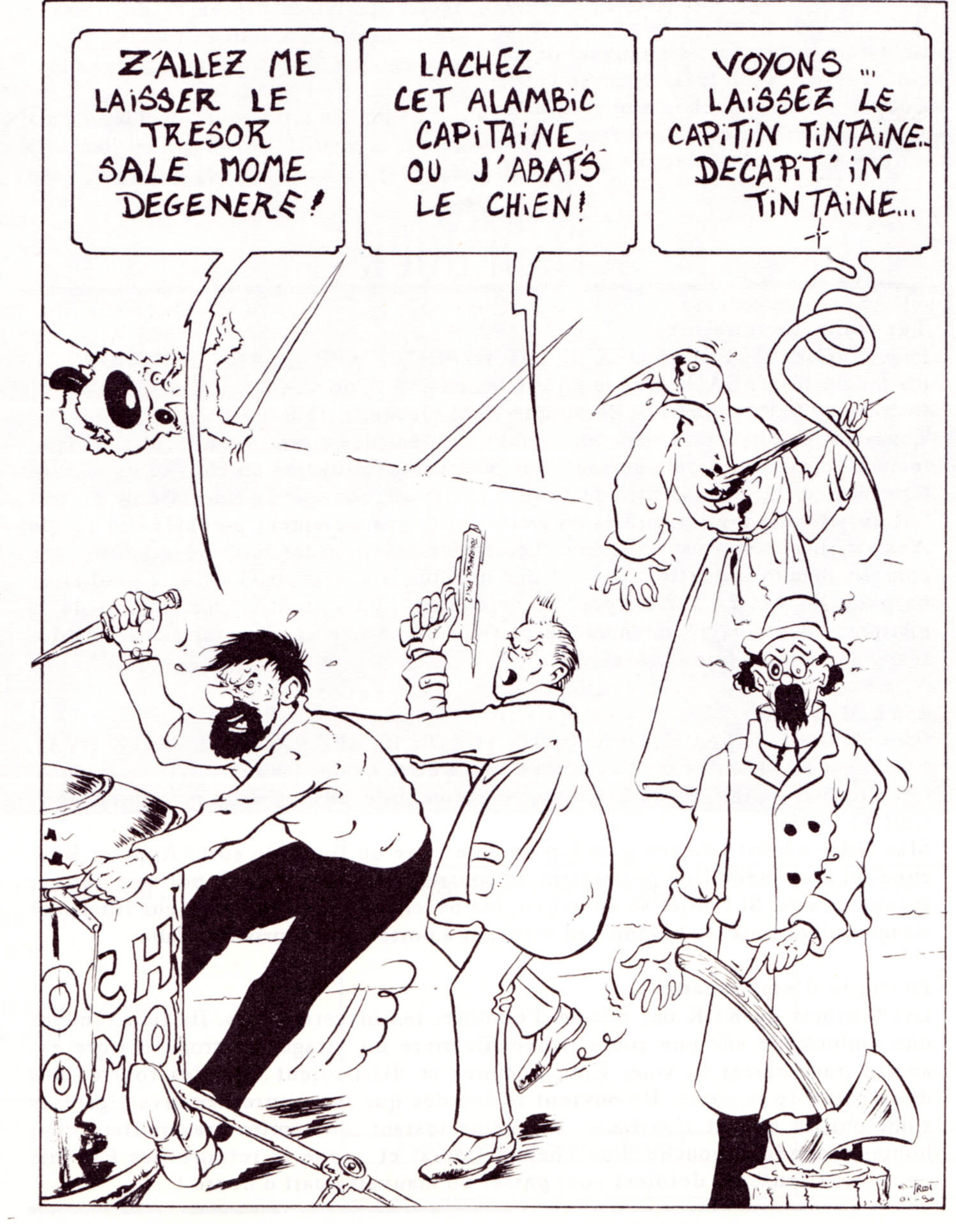
Au bord du marais vivent les populations noires les plus attardées de la région. Les autochtones sont méfiants et refusent d'abord de discuter avec des Blancs. Les investigateurs délient les langues en offrant de l'alcool de contrebande (on s'en procure facilement dans certaines boutiques de Durow, pourvu qu'on insiste un peu).

Ivres, les Noirs parlent de la sorcière qui hante une île des marais et des "mauvais Blancs" qui se sont installés précisément sur cette île. Mais personne ne peut ou ne veut localiser l'endroit avec précision. Dans la bande côtière, il n'existe aucun chemin et tous les déplacements se font à pied.

LA "KKK ZONE"

Aucun Noir n'habite dans ce petit territoire qui englobe Wasp et Hornet Nest. Les autochtones se montrent résolument hostiles envers les PJ. De plus, si ces derniers sont déjà identifiés par le KKK, leur situation devient intenable : insultes, jets de pierres, lâcher de chiens, etc. En cas de deuxième visite, les investigateurs essuient des coups de feu destinés, non à les effrayer, mais à les toucher ! Et s'ils commettent l'erreur de revenir une troisième fois, une embuscade leur est tendue.

Si les investigateurs s'introduisent de nuit dans la maison de Stowe, à Wasp, ils ont la chance de la trouver vide mais n'y découvrent rien d'intéressant : Stowe est presque analphabète, il ne conserve ni livres, ni correspondance. Cependant, un TOC



réussi permet de remarquer une paire de bottes crottées alors que ce printemps 1925 est particulièrement sec. Un jet réussi sous *Botanique, Géologie* ou *Suivre Traces* révèle que cette boue provient d'un marécage. Justement, dans la cuisine, une longue vue hors d'ussage est pointée dans la direction du marais.

Par tranche de dix minutes passées dans la maison, les investigateurs ont dix chances sur cent cumulatives d'éveiller l'attention des habitants de Wasp. Dans ce cas, un groupe de Klansmen aussi nombreux que les PJ s'embusque devant la porte. Chaque agresseur est armé d'un shotgun 20. Un investigateur un peu méfiant les repère facilement, mais cela ne résoud pas le problème : comment sortir de la maison et gagner la voiture sans se faire tirer comme des lapins ?

- Si les joueurs font une sortie en force par devant, ils essuient des coups de feu pendant six tours : cinq pour atteindre la voiture, un tour supplémentaire pour démarrer et s'enfuir. A cause de l'obscurité, la procédure de tir est la suivante : l'attaquant tire ; s'il réussit, la cible fait un jet sous *Chance* et n'est touchée que si ce deuxième jet est manqué. La même procédure s'applique si les PJ ripostent, mais de plus, ils ne peuvent toucher que sur un jet d'empalement car leurs adversaires sont abrités.

- Si les investigateurs s'enfuient par derrière en passant par la cuisine : la procédure de tir ne change pas mais les PJ ne sont à découvert que pendant deux tours avant d'atteindre leur voiture.

- Si les investigateurs décident de soutenir un siège : le nombre de leurs agresseurs armés augmente. Il vient aussi des hommes qui tiennent des chiens en laisse et d'autres qui portent des lampes. Bientôt, il fait aussi clair qu'en plein jour. Les PJ n'ont aucune chance de s'en tirer s'ils restent dans la maison jusqu'à l'assaut final.



LA DISTILLERIE

La route qui s'enfonce dans les marais ne figure sur aucune carte. Elle conduit à la distillerie. On peut y détecter des traces récentes de passage de camions. Toutefois, que les PJ ne passent pas trop de temps à examiner ces indices ou il leur en cuira !

Si les investigateurs décident d'aller à la distillerie en plein jour, ils courent au suicide : les gens de Wasp les repèrent et un camion rempli d'hommes armés se lance à leur poursuite sur la route des marais. Pris entre la distillerie et leurs poursuivants, les PJ sont cernés : bon courage !

De nuit, les investigateurs ont leur chance. Ils aperçoivent sur la route les phares de camions qui se rapprochent. Ce sont les hommes de la distillerie qui partent en expédition dans la "Nigger Zone". Si les investigateurs se cachent au bord de la route, les autres passent sans les remarquer et la voie est libre.

La route, qui serpente à travers les marais, conduit les investigateurs jusqu'au terre-plein de la distillerie (voir plan). C'est là que se garent les camions en attente d'un chargement. Dans la distillerie proprement dite se trouvent des alambics, des réserves de produits chimiques, deux cent litres de tord-boyaux dans des cuves et des stocks de nourriture pour les gardes et les esclaves.

Dans la salle de garde, un Blanc dort à poings fermés. Derrière ce bâtiment, un gibet a été dressé pour punir les Noirs indisciplinés. Un cadavre à demi décomposé y est cloué (perte de SAN). A l'entrée du hangar où logent les esclaves, un garde somnole, appuyé sur la porte. Il est armé d'un shotgun 20. La porte est fermée avec un gros cadenas qu'on ne peut forcer sans outils. Les clefs se trouvent chez Mc Nabe. Sa maison, et l'enclos où il parque ses deux byachees, sont isolés du reste de l'île par une palissade. Dès qu'un homme la franchit, les monstres poussent d'horribles hurlements (perte de SAN). Les investigateurs doivent agir très vite : deux minutes plus tard, Mac Nabe est déjà éveilllé et prêt à agir. Si la voie est libre, il sort de sa maison par la porte de derrière, va à l'enclos des byachees et libère les monstres qu'il lance sur les PJ. Si Mc Nabe est bloqué chez lui, il se défend avec son colt 45.

Les PJ ont brillamment rempli leur mission si Mac Nabe est neutralisé et les Noirs libérés : dans ce cas, la ville de Durow sera épargnée. Mais que les investigateurs ne s'attardent pas trop sur l'île : le bruit des coups de feu pourrait bien y attirer les gens de Wasp.

Jean-Charles Vidal



TECHNIQUE

Toussaint Longueterre
FOR 12, CON 15, TAI 13, DEX 16, INT 17, POU 17, APP 7, SAN 71, EDU 6, PV 14, Pts magie 17, pts SAN 25, Idée 85%, Chance 85%, Conn. 30%.
Occulte 60%, Pharma 65%, Botanique 70%, Machette 45%.
Toussaint est un prêtre vaudou capable de créer des morts-vivants. Il peut également envoûter un personnage : s'il réussit à se procurer un cheveu de sa victime, il peut la faire souffrir et la tuer par la méthode de la statuette de cire. Il fait un jet sous POU quand la statuette est convenablement préparée. En cas de réussite, la victime est envoûtée. Le sorcier peut planter toutes les heures une épingle dans la statuette. Si la victime manque son jet sous CON, elle perd alors un point de vie. Le sorcier peut recommencer l'opération jusqu'à la mort de sa victime. Toussaint a également le pouvoir de se débarrasser des liens les plus serrés et celui de feindre la mort.

John Mac Nabe
FOR 13, CON 13, TAI 15, DEX 10, INT 11, POU 16, APP 9, SAN 51, EDU 8, PV 14, Pts magie 16, pts SAN 15, Idée 55%, Chance 80%, Conn. 40%.
Occulte 30%, Cthulhu 35%, Conduire automobile 60%, Conduire camion 35%, Colt 45 : 45%.
Mac Nabe a hérité de son grand-père d'un livre où figure le sort "Appeler Byachee" et d'un médaillon permettant de contrôler ces monstres. Il porte ce dernier autour du cou. Si l'objet se détachait, les byachees retrouveraient leur liberté et attaqueraient tous les hommes se trouvant à portée, y compris Mc Nabe.

Exemple d'embuscade
Les hommes du KKK ont décidé d'éliminer les investigateurs. Ils leur tendent une embuscade sur une route isolée. Derrière un virage, un tronc d'arbre est abattu pour barrer la voie. Cinq hommes se dissimulent dans les fourrés des deux côtés de la route. Ils ouvrent le feu dès que la voiture des investigateurs s'immobilise devant l'obstacle. Au même instant, un camion transportant cinq hommes armés débouche d'un chemin latéral et coupe la retraite des PJ. Pris entre deux feus, ces derniers vont passer un mauvais quart d'heure !

PARCHEMINS EXHUMES



la larve-faux

C'est dans les déserts de bien des mondes, plans, dimensions ou réalités qu'on a la triste occasion de rencontrer les Larves-Faux. Vivant dans d'immenses et complexes réseaux de souterrains (plusieurs centaines de kilomètres), ces prédateurs nyctalopes attaquent toutes les créatures se déplacant au-dessus de leur habitat - terrain de chasse. Elles repèrent leurs proies grâce aux plus infimes vibrations du sol. Se déplacant aussi vite en-dessous que sur terre, elles surgissent des profondeurs par des passages dissimulés, encerclent leurs victimes et les chargent en meute (de 10 à 30) en fauchant l'air devant elles de leurs puissantes serres articulées. Des voyageurs égarés ont eu le malheur de constater que les Larves-Faux ne négligent pas les ruines et les épaves comme tanières ; elles y entassent même l'équipement et les ossements de leurs repas. Peu de personnes peuvent se vanter d'avoir survécu à la charge de ces bêtes, car celles-ci créent une stupeur hypnotique qui paralyse presque toutes les créatures et que seule la douleur peut annuler.

Les Larves-Faux semblent n'être que des créatures au stade larvaire. Bien que nul n'en ait apporté la preuve, une théorie audacieuse avance qu'au regard de la haute toxicité de leur chair dûe à une forte composition gazeuse, les Larves-Faux se sublimeraient, au bout d'un siècle ou deux, pour devenir des créatures gazeuses des mondes et plans négatifs. Si tel est le cas, ces êtres sont peu nombreux, car faute de nourriture, les Larves se dévorent entre elles.

Les Larves-Faux n'ont pas de prédateur naturel. Pourtant on relate le fait que les guerriers du mythique peuple migrateur de Liotane chasseraient, juchés sur leurs fabuleuses montures ailées, les Larves après les avoir attirées à la surface.

le tissu d'eliar

"Barvole, cette ville de la bordure est du continent d'Etembour, a retenu jusqu'alors moult avantages que la nature lui a léguée.

Nos compagnons et moi-même, prospecteurs de végétaux, sommes, semble-t-il, miraculeusement tombés dans ce cirque verdoyant que Barvole, inconnue de nous jusque là, occupe si gracieusement. Ce mélange harmonieux d'habitations sculptées et de liberté végétale est absolument fascinant.

Après de nombreux repérages professionnels, nous nous sommes dirigés, sous l'évidente influence des responsables de la cité, vers une fabrique de "tissu" à texture végétale, la seule parmi tant d'autres à travailler pour les forces d'invasion du pays. Après de longues discussions avec le responsable de la fabrique, nous sommes parvenus à conclure un accord d'expédition pour notre contrée. Voici le détail de l'accord et les conditions requises pour son bon déroulement :

Moi, Altiantre Lenbernec, responsable des végétaux de Barvole, donne en échange de 45 toles d'or, une pièce de tissu d'Eliar de 25 cadres** dont les caractéristiques suivantes resteront jusqu'à détérioration totale du tissu. Le tissu d'Eliar a comme particularité première de se contracter et donc de durcir, quand les fibres entrent en contact avec un objet en mouvement ; de plus son caractère imputrescible et sa résistance à la sécheresse lui confèrent une remarquable résistance à toutes les intempéries ; sa souplesse et sa légèreté permettent la confection rapide d'éléments vestimentaires destinés à la guerre. Le transport du tissu d'Eliar sera assuré par les soins de..."*

Extrait des "Livres des Echanges" tenus par Aliembaü de Biake

* : 200 kg ** : 100m2

La Larve-Faux

AD&D : DV : 6 / CA : 5 / TACO : 12 / Taille : 2m10 / Poids : 220kg / Vitesse : 2x vit. humaine standard / Fréquence : rare / Att : 3 / Serres : 2x1d10 / Morsure : 2d8 / Immunisé à toutes les formes d'hypnose et de charme / Att spéciale : hypnose. Une meute comprend 4d6+6 individus et il y a 4 à 6 meutes par réseau.
Stormbringer : F : 4D6+6 / C : 3D6+6 / I : 1D6+1 / P : 2D8 / D : 3D6+3 / PV : CON / Armure : 2 / Serres : 2x1d8/ Morsure : 2d10+2 / Hypnose : jet de pouvoir contre pouvoir.
Star Wars : Dex : 5D / Percep : 5D / Vig : 3D+2 / Serres : 2x3D+2 / Morsure : 4D+2 / Hypnose : 3D contre jet de perception ou de contrôle.

Le tissu d'Eliar

La pièce vestimentaire optimum demeure la toge, toutes les autres se révèlent moins efficaces. Une toge en tissu d'Eliar est considérée comme une classe d'armure 5, sa légèreté (de 2 à 4 kg) et sa souplesse assurent un encombrement minimum et une capacité de mouvement de 12". Une pièce de tissu d'un seul tenant bénéficie des bonus suivants : acide +3 / coups critiques +6 / coups normaux +8 / désintégration +1 / chute 20 / boule de feu +2 / feu magique +2 / feu normal +1 / foudre +3 / électricité +1/ froid -5. L'exposition durable du tissu à une température très basse détruit obligatoirement les propriétés de celui-ci. A Stormbringer, le tissu d'Eliar absorbe 1d4-1 points de dommage.



★ Qu'il s'agisse de peuples extraodinaires, de parias venus d'une autre galaxie ou de héros solitaires aux origines inconnues, le monde de la science-fiction est, depuis sa naissance, peuplé de ces êtres étranges qu'on appelle Mutants, ou Spéciaux, ou Supranormaux, selon la mode. Alors pourquoi s'en priverait-on en JdR ?... Et en avant pour la grande aventure !



dossier BXLH

Les mutants dans Star Wars ☆

Parler de mutants dans Star Wars peut, bien sûr, paraître désuet ou déplacé tant la diversité des races et des créatures uniques, toutes plus fantastiques les unes que les autres, est grande dans cet univers. Il suffit pour le constater de regarder la cour de Jabba. Cependant pour bénéficier pleinement et de manière non artificielle de l'existence de tels PJ ou PNJ dans des aventures, il devient intéressant de traduire leurs aptitudes et pouvoirs en termes de Jeu.

D'OU VIENNENT-ILS ?

Voici, en premier lieu, un tour d'horizon de différentes origines possibles pour des personnages spéciaux.

- Découvert dans un caisson cryogénique par des aventuriers, sur une planète fossile, vous êtes le dernier suvivant (tout au moins le pensez-vous) d'une civilisation disparue voici plusieurs millénaires. Cette civilisation avait développé des facultés considérées aujourd'hui comme étranges.
- Résultat d'un test scientifique anodin bel et bien loupé, ou d'une expérience génétique dont le but était de créer un être supérieur ou un "outil" servil, vos créateurs vous recherchent sans aucun doute en ce moment même pour vous exploiter ou pour vous supprimer.
- Hérédité : c'est l'un des premiers mots qu'un de vos parents vous ait appris, tout comme les pouvoirs qu'il vous a transmis.
- Paria d'un peuple d'une planète inconnue (et pour cause elle est située dans une autre galaxie) vos capacités naturelles font de vous un être particulier dans ce monde.
- Né pendant un voyage en hyperespace vous avez été exposé à un rayonnement inconnu qui transforma les données génétiques de votre organisme en vous octroyant de fascinants pouvoirs, que vous avez découverts en pleine adolescence.

Et ainsi de suite. Libre à vous d'en imaginer d'autres. Néanmoins, quelque soit l'origine des PJ (ou des PNJ), il faut prendre garde à conserver, au sein des aventures, leur identité d'êtres différents, du fait de leur pouvoirs, voire de leur apparence. Il serait dommage que dans vos campagnes tout le monde sache lancer des éclairs électriques. Il n'y aurait plus aucun intérêt pour le joueur désireux d'interpréter un mutant d'incarner un tel personnage.

Par contre, il peut être intéressant de créer des peuplades aux dons étranges, pour pimenter des scénarios. Les PJ n'aiment pas rencontrer, alors qu'ils sont en pleine jungle, des antropophages ; et encore moins si ces derniers sont d'ignobles créatures aptères capables de voler.

REGLES : APTITUDES ET POUVOIRS

Les Aptitudes

Cette catégorie englobe les dispositions organiques et fonctionnelles en vertu desquelles les êtres qui en sont doués peuvent êtres considérés comme spéciaux. Ces aptitudes, d'origine raciale ou autres, se traduisent généralement dans l'apparence physique. Exemple : un humain ailé capable de voler. Suit la description de certaines aptitudes.

Homochromie :

Effet : Le personnage peut agir sur sa couleur et la modifier de sorte qu'il prend l'aspect visuel du fond sur lequel il se tient immobile. Ce type de camouflage est quasi impossible sur un fond géométrique complexe.

Facteur de difficulté : La difficulté est le résultat du jet de Perception ou de Recherche des créatures pouvant apercevoir le personnage usant de son aptitude. Si ce dernier se déplace, le facteur de difficulté est doublé.

Durée : Le phénomène, au maximum, dure le double en minutes du résultat d'un jet de Résistance. Il doit s'écouler au moins une heure entre deux utilisations de l'homochromie.

Notes : Cette aptitude se traduit par un bonus de 2D aux jets de Dissimulation / Discrétion, quand le personnage en use. Les êtres possédant l'homochromie sont de nature insectoïde, reptilienne, etc ; mais pas humaine.

Voler

Effet : Un personnage ailé peut voler, à l'instar des oiseaux. Il ouvre pour cela une nouvelle compétence (voler) en Mécanique.

Facteur de difficulté : Il est le même que celui des pilotages de véhicule (voir Star Wars le JdR, page 34).

Durée : Pour déterminer le temps que le personnage peut voler, par tranche de 12 heures, il doit faire un jet de Résistance :
- jet < 5 = voler est impossible ; forme physique insuffisante.
- 6 < jet < 10 = 10 minutes maximum.
- 11 < jet < 15 = 30 minutes maximum.
- 16 < jet < 20 = 1 heure maximum.
- 21 < jet < 29 = 2 heures maximum.
- 30 et + = 4 heures de vol maximum.

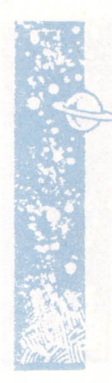
La vitesse est d'environ 40 km/heure.

Sens developpé

Effet : Le personnage peut être nyctalope, posséder une ouïe ou un odorat hors du commun, ressentir les vibrations, etc. Pour cela il se voit attribué un bonus de 2D dans le cas d'un jet de Perception à l'aide de ce sens.

Facteur de difficulté : S'il y a lieu il est le même que pour celui d'un jet de Recherche (Star Wars le JdR, page 42), ou de Sens de l'Orientation (page 36).

Note : Le personnage possède sans aucun doute des yeux de teinte ou de volume peu communs, peut-être a-t-il des oreilles de fenec ou encore une langue bifide de serpent.



Il est aussi possible de reproduire nombre de facultés du règne animal et faire des amphibiens, des mutants à l'agilité de chimpanzé, etc... On peut aussi créer des aptitudes originales (voir "l'exemple par le PNJ"). Le tout étant d'en faire un plus et de jouer la chose en bonne intelligence, en évitant toutes les velléités "Grosses Billesques".

Les Pouvoirs

Cette catégorie englobe les facultés et les propriétés extraordinaires qui font, des êtres qui les possèdent, des "mutants". Ces Pouvoirs n'influent pas, normalement, sur l'apparence physique. Voici quelques exemples.

Note : les personnages débutants possédant un pouvoir, ont un code-dé de départ de 1D, auquel ils peuvent alouer 2D de leur potentiel initial de 7D.

Créer de l'Electricité, du feu, de la glace, des ondes soniques

Effets : Libre au personnage qui possède l'un de ces pouvoirs, d'imaginer ce qu'il peut en faire. Que ce soit:
- de lancer la foudre ou d'ouvrir des portes à fermetures électromagnétiques ;
- de projeter des langues de feu ou d'allumer un cigare ;
- de créer un mur ou un esquif de glace ou une mini tempête de neige, aux cristaux acérés ;
- ou de faire, sous l'effet d'un cri suraigu, exploser les vitres d'un immeuble ou tomber dans l'inconscience ses adversaires ; ce ne sont pas les possibilités qui manquent.

Facteur de difficulté : La difficulté de base pour utiliser ce type de pouvoir est de 5, sinon il ne se passe rien dans le round présent. Puis la difficulté peut être l'esquive d'une ou de plusieurs personnes visées ou encore le niveau de complexité de la tâche entreprise.



Tâche	Facteur de difficulté
Très facile	3-5
Facile	6-10
Moyennement facile	11-15
Difficile	16-20
Très difficile	21-30

Autonomie : Un personnage peut, par tranche de 24 heures, user de tout son pouvoir en une seule fois, s'il l'utilise à fond ou s'en servir plusieurs fois, s'il répartit sa puissance quotidienne. Exemples : un personnage créateur d'électricité possède un code-dé de 2D. Il peut donc lancer un éclair de 2D de dégâts dans la journée, ou deux éclairs de 1D de dommages chacun. De la même façon un personnage possédant un code-dé de 8D peut utiliser en une fois son pouvoir à une puissance de 8D ; ou en deux fois, l'une à 7D et l'autre à 1D ; ou en trois : l'une à 5D l'autre à 2D et la dernière à 1D ; ou encore en quatre fois 2D ou en deux fois 4D ; etc. Cependant la portée de son pouvoir reste celle de son code-dé.

Code-dé et dommages maximum	Portée en mètres courte	moyenne	longue
1D	1-2	1-2	1-2
2D	1-2	2-3	3-4
3D	3-6	6-10	11-20
4D	3-7	8-15	16-40
5D	3-10	11-25	25-65
6D	3-15	16-35	36-80
7D	3-20	21-40	40-100
8D	3-20	21-40	40-100

Autant l'un de ces personnages peut se recharger en présence de son élément principal, qui d'ailleurs ne le blesse pas et peut voir ainsi son autonomie journalière augmenter ; autant l'élément contraire l'épuisera et fera sur lui le double de dégats. Exemple : notre homme électrique est bien heureux de pouvoir se recharger sur les bornes électriques d'un vaisseau spatial (attention aux chutes de tension) et de voir ainsi son autonomie doubler, tripler, quadrupler et peut-être plus. Pourtant une simple douche pourrait lui être fatale.

Il est possible également d'emprunter certaines des compétences de la Force pour en faire des pouvoirs tels la Télépathie, la Télékinésie, la Clairvoyance, Absorber - Dissiper l'Energie ou encore Accélerer la Guérison qui sont des grands classiques de la SF.

Là encore, rien n'empêche d'inventer une infinité de pouvoirs : de la Métamorphose (le nombre de transformations par jour étant limité au chiffre du code-dé et un jet de Résistance au facteur de difficulté moyen s'avérant nécéssaire ; un essai loupé comptant pour une transformation) à la Génération d'Illusions Visuelles (le facteur de difficulté de la tâche variant suivant la complexité de l'illusion ; la puissance du pouvoir quotidien pouvant être répartie de la même manière que pour la Création de Glace, de Feu etc. Si les personnes en présence de l'illusion sont attentives, faire un jet de perception ou de contrôle contre un jet de pouvoir pur, pour savoir si elles sont abusées ou non). Joueurs et Maîtres de Jeu vont s'en donner à coeur joie d'imaginer et d'imaginer encore.

REGLES COMMUNES

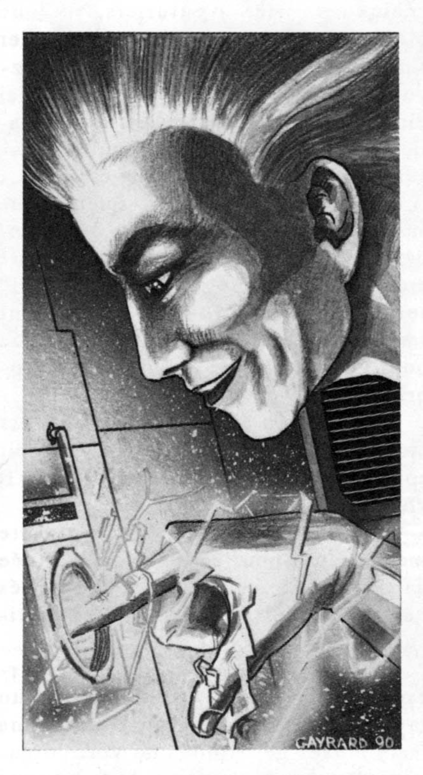
- Un mutant ne peut posséder plus d'une Aptitude ou d'un Pouvoir.
- Un mutant, peu importe la catégorie de son don, doit payer son avantage, sa différence, en supprimant la valeur de 1D des 18 Dés attributs de sa fiche de personnage, comme le font les Jedïs et les autres détenteurs des pouvoirs de la Force, à la différence que cela est déja fait sur leur fiche de type de personnage. Pour bien faire, le PJ et Maître de jeu réaliseront cette opération conjointement de façon à ce que le personnage choisi ne soit pas déséquilibré.
- Les codes des aptitudes et des pouvoirs augmentent de la même façon que les autres compétences, en leur attribuant des points de compétence. Bien sûr un personnage ayant pris l'aptitude "voler" a tout intérêt à augmenter sa compétence de Résistance.

LES LIMITES DU RAISONNABLE

Tout comme il serait irraisonnable de faire des Mutants-Jedis, si un joueur arrive en disant que son personnage a le pouvoir de se téléporter où il veut et quand il veut, le Maître de Jeu doit apporter des limites pour préserver l'intérêt du jeu. Dans l'exemple présent, il peut :
- limiter le nombre de téléportations, par jour, au chiffre du code-dé du pouvoir en question.
- Restreindre la portée des téléportations à une dizaine de mètres par unité du code-dé (voir tab. suivant).

code-dé	nb de téléportations	portée
1D	1	10m
1D+1	1	13.50 m
1D+2	1	16.50 m
2D	2	20 m
2D+1	2	23.50 m
...	...	...
4D	4	40 m

- Facteur de difficulté : Lieu connu, à vue = 5. Lieu connu hors de vue = 10. Lieu peu connu, à vue = 15. Lieu peu connu, hors de vue = 20. Lieu inconnu, donc hors de vue = 30. La téléportation s'effectue : seul avec un matériel léger, mais il est évident qu'un point de force peut permettre de transporter deux personnes et leur équipement ou de doubler la portée du pouvoir. Quoiqu'il en soit, que le dernier mot revienne au Maître de jeu.



ET LE ROLE PLAYING ALORS ?

Evidemment, la magie de l'interprétation peut faire d'un personnage un être spécial. Il suffit par exemple de prendre la fiche d'un Indigène Coriace et de décréter qu'il s'agit d'un homme-tigre d'un monde très ancien. Ensuite il faut placer judicieusement les points de départ dans les compétences correspondant à sa nature : Dissimulation / Discrétion ; Recherche ; Combat à Mains Nues et Escalade / Saut. Parfois la simplicité va beaucoup plus loin que la technicité apportant une dose d'émerveillement et de trouvailles insoupçonnées. Malheureusement, ou non, cela ne peut pas être possible pour tous les genres de Mutants.

L'EXEMPLE PAR LE PNJ

 GOORTH

Type de personnage : chasseur de Prime
Taille : 2 m 43 Poids : variable
Sexe : ? Age : 650+
Race : Néo-bespinien
Dextérité 3D+2 / esquive 4D+1/ Blaster 5D
Perception 3D / Recherche 4D
Savoir 2D+2 / Technologie 4D
Vigueur 3D+1 / Résistance 5D+1
Mécanique 2D+1 / Répulseur 3D
Technique 2D
Points de Force : 1

Présentation : votre peuple est fort méconnu tant il est discret. Cette civilisation avancée d'êtres gazeux vivant cachés dans les sphères gazeuses de la basse atmosphère de Bespin, n'avait pas de quoi assouvir votre désir d'aventure. Aussi, vous êtes vous introduit dans la Cité des Nuages. Vous y avez investi une combinaison spatiale et êtes parti par le premier vaisseau au départ.

Aptitude : Maintenant, hors des couches gazeuses de votre planète mère, vous êtes condamné à vivre dans une combinaison spatiale, ou l'équivalent, car vous ne pouvez survivre excessivement longtemps dans les atmosphères autres que la votre (jet de Résistance). Dans l'espace restreint d'une combinaison vous formez votre propre atmosphère en expulsant les autres gaz qui ainsi ne peuvent vous empoisonner.
En dehors de cette protection votre corps reste visible, d'une opacité grisâtre, mais vous êtes maître de sa densité: être plus léger que l'air, plus dense que la glace, vous infiltrer comme tout gaz qui se respecte, enfin bref, être libre. Et d'ailleurs cela vous a sauvé plus d'une fois la vie dans ce boulot qui est le vôtre, comme cette fois où (point de force à l'appui) vous avez asphyxié cette bande de brigands qui avaient décidé de vous ioniser et d'ainsi disperser toutes vos particules.

Personnalité : Tant que vous aurez l'opportunité de trouver des combinaisons hermétiques en cas de besoin, l'univers s'ouvrira à vous.

Règle : Un jet de Résistance permet de savoir combien de temps Goorth peut passer hors de sa combinaison étanche et le temps devant s'écouler avant une nouvelle excursion de ce genre (récupération).

Jet de Résistance	Temps	Récupération
0-5	impossible	- -
6-10	10 minutes	3 heures
11-15	30 minutes	6 heures
16-20	45 minutes	8 heures
21-30	1 heure	12 heures
30 et +	2 heures (temps maximum)	24 heures

 DOTYK

Type de personnage : Contrebandier
Taille : 1m72 Poids : 58 kg
Sexe : F Age : 26 ans
Race : Humaine
Dextérité 3D / Blaster 3D+1/ esquive 3D+2
Perception 3D / Escroquerie 3D+1
Savoir 2D+1 / Illégalité 3D
Vigueur 2D+2
Mécanique 3D+1/Astrogation 4D/Pilotage de vaisseau 5D
Technique 2D+2 / Médecine 3D / Rep. Vaisseau 3D
Pouvoir 3D
Points de force 1

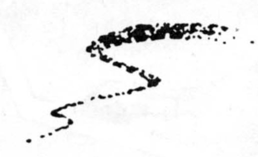


Présentation : Certains naissent avec les yeux bleus, d'autres sans yeux du tout et vous ne savez pas pourquoi. Vous êtes née avec un pouvoir, les autres pas, et vous ne savez toujours pas pourquoi. Vous êtes différente voilà tout. Pourtant, parfois, le vague à l'âme vous prend lorsque vous regardez le ciel étoilé.

Pouvoir : Inspirer la peur n'est pas tous les jours très plaisant. Cela a gâché beaucoup de chose dans votre vie et c'est pour cela que vous préferez courir la galaxie. Vos yeux vairons font naître la peur chez les autres quand vous le souhaitez. Jadis cela se produisait instinctivement comme une défense naturelle. Aujourd'hui, vous maîtrisez mieux votre pouvoir. Mais le mal dans votre famille Corellienne a été fait depuis longtemps déjà... le destin.

Règle : Plus la marge de succès est grande, plus la peur inspirée est grande. La ou les "cibles" doivent avoir Dotyk dans leur champ de vision. C'est alors jet de pouvoir contre jet de perception ou de contrôle ; avec une difficulté minimum de 5. Si la victime fixe Dotyk dans les yeux, cette dernière a un bonus de 1D.
- jet de pouvoir < jet de protection : légère absence.
- jet de pouvoir > jet de protection : l'inquiétude, l'angoisse vis à vis de Dotyk naît.
- jet de pouvoir > 2X jet de perception : peur irrépressible nécessitant un certain éloignement.
- jet de pouvoir > 3X jet de protection : peur panique nécessitant la fuite immédiate.
- jet de pouvoir > 4X jet de perception : peur irrationnelle entrainant l'évanouissement ou la folie passagère.

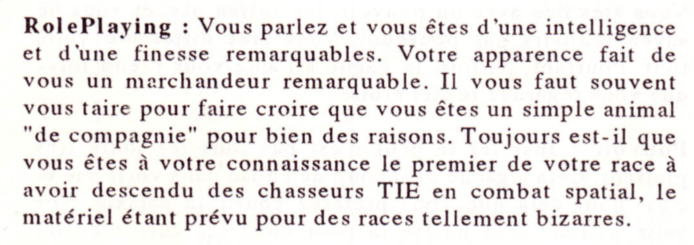
L'Effet dure environ une heure, Dotyk devenant la source de l'angoisse ou de la frayeur des personnages ou créatures atteintes. Les Personnages ayant fait un jet de perception inférieur au jet de pouvoir de Dotyk, ressentiront toujours une inexplicable appréhension vis-à-vis d'elle, proportionnelle au résultat du jet.



* Wilk

Type de personnage : Indigène Coriace
Taille : 1 m 30 au garrot   Poids : 300 kg
Sexe : M   Age : 33 ans
Race : Loup de Endor
Dextérité 3D+2
Perception 3D+2 / Marchandage 4D
Savoir 2D / survie 3D
Vigueur 4D / combat "mains nues" 5D / escalede-saut 5D / résistance 5D
Mécanique 2D+1 / canons de vaisseau 3D+1
Technique 2D+1 / médecine 4D
Points de force 1

Présentation : Unique, vous l'êtes. Tous ceux qui commencent à vous connaître sont très surpris. Bloch le vieil ermite vous a enseigné à parler et vous a appris bien des choses du monde. Vous vous plaisez à dire que si les votres vous ont abandonné, c'est parce que vous faisiez "maman" plutot que de japper. Vous restez assez évasif sur le sujet, car le fait est que vous êtes là et que c'est tout ce qui compte. Après avoir longtemps écumé la galaxie avec votre ami El Borak, vous êtes le compagnon de voyage du Docteur Ames dans sa quête insensée mais tellement sympathique.



RolePlaying : Vous parlez et vous êtes d'une intelligence et d'une finesse remarquables. Votre apparence fait de vous un marchandeur remarquable. Il vous faut souvent vous taire pour faire croire que vous êtes un simple animal "de compagnie" pour bien des raisons. Toujours est-il que vous êtes à votre connaissance le premier de votre race à avoir descendu des chasseurs TIE en combat spatial, le matériel étant prévu pour des races tellement bizarres.

Personnalité : Boule de poils et d'humour vous pouvez devenir plus que dangereux si l'on attaque ceux que vous aimez.

Règle : les quadrupèdes ne peuvent pas agir exactement comme les bipèdes mais une fois vos griffes sorties vous infligez des dommages de 5D (vigueur + 1D).

Le vilain petit Ewok



Type de Personnage ______

Nom du Personnage ______
Nom du Joueur ______
Taille ______ Poids ______
Description physique ______
______
______

DEXTERITE ______
- Armes Blanches ______
- Armes Lourdes ______
- Blaster ______
- Esquive ______
- Grenade ______
- Parade Arme Blanche ______
- Parade Mains Nues ______
- ______

SAVOIR ______
- Bureaucratie ______
- Cultures ______
- Illégalité ______
- Langages ______
- Races Extra-Terrestres ______
- Survie ______
- Systèmes Planétaires ______
- Technologie ______
- ______

MECANIQUE ______
- Astrogation ______
- Canons de Vaisseau ______
- Ecrans de Vaisseau ______
- Equitation ______
- Pilotage de Vaisseau ______
- Répulseurs ______
- ______

PERCEPTION ______
- Commandement ______
- Dissimulation–Discrétion ______
- Escroquerie ______
- Jeu ______
- Marchandage ______
- Recherche ______
- ______

VIGUEUR ______
- Combat Mains Nues ______
- Escalade–Saut ______
- Levage ______
- Natation ______
- Résistance ______
- ______

TECHNIQUE ______
- Démolition ______
- Médecine ______
- Prog.–Rep. Droïd ______
- Prog.–Rep. Ordinateur ______
- Rep. Répulseurs ______
- Rep. Vaisseau ______
- Sécurité ______
- ______

Pouvoir (1D) ______
______
______

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence



du 21 janvier au 21 février

La vie n'est pas toujours facile dans les jeux de rôle et l'avenir des aventuriers semble parfois incertain ! Heureusement, l'astrologue de GRAAL va dissiper les brumes qui voilent le destin de votre (vos) personnage(s). Les prédictions sont classées par signes astrologiques, étant entendu que le signe d'un personnage est déterminé par sa date de création. Par exemple, un personnage créé entre le 21 mars et le 20 avril est Bélier.
Ah oui, j'allais oublier : si vous menez vous-même une vie d'aventure, cet horoscope pourrait bien vous concerner aussi... Dans ce cas, reportez vous naturellement aux prédictions correspondant à votre propre signe.

BELIER
(21 mars - 20 avril)
Le kamikaze

Votre enthousiasme incontrôlable risque de vous entrainer dans des situations impossibles ! Vous foncez tête baissée sans vous soucier des obstacles, mais lorsque la chance vous aura quitté, le pire sera à craindre... Un bon conseil : méfiez-vous des sorciers et autres puissances occultes et évitez les risques inutiles.



TAUREAU
(21 avril - 20 mai)
Le chevalier solitaire

Vous serez amené à visiter des contrées lointaines et désolées. Il vous arrivera d'être complétement livré à vous même et de devoir faire face aux dangers sans aide extérieure. Si tout semble vous réussir, restez vigilant : de nombreuses embûches vous guettent malgré votre succès apparent.



GEMEAUX
(21 mai - 21 juin)
Malin et peu scrupuleux...

Confronté aux Puissances des Ténèbres, la magie vous sera d'un grand secours. Utilisez votre tête plus que vos bras si vous voulez triompher et votre esprit subtil vous permettra d'acquérir un assez joli butin... Mais si vous voulez réussir pleinement, oubliez pour un temps votre sens de l'honneur : il ne vous rapporterait que des ennuis !



CANCER
(22 juin - 22 juillet)
De l'action avant tout !

Poussé par un ardent désir d'aventure, vous cessez de suivre docilement le groupe pour agir avec plus d'indépendance. Vous prenez des risques, et cette témérité inhabituelle, alliée à votre intuition naturelle, peut vous permettre de remporter des succès foudroyants. Malheureusement, vous risquez de perdre très vite ce que vous avez gagné...



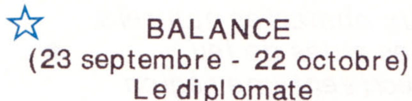
LION
(23 juillet - 22 août)
Une mort heroïque ?

Vous voulez toujours vous mettre en valeur. Cette fois, vous êtes prêt à accomplir une action d'éclat individuelle, quitte à sacrifier votre vie en vous jetant droit dans la gueule du loup. Après tout, vous n'avez pas l'intention de mourir dans votre lit ! Votre courage est admirable, mais si vous preniez le temps de réfléchir, peut-être pourriez vous éviter la fin tragique qui vous menace ?



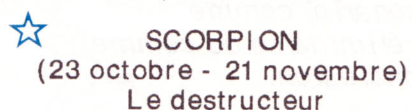
VIERGE
(23 août - 22 septembre)
Le justicier

Vous agissez de manière calculée et méthodique et aucun détail ne vous échappe. Même si vous n'en avez pas clairement conscience, vous êtes fondamentalement un adepte de la loi et de l'ordre. Votre âme de justicier n'attend qu'une occasion de se réveiller. Vos qualités sont appréciées par vos compagnons. Ces derniers vont très certainement vous reconnaître une place plus élevée dans la hiérarchie du groupe.



BALANCE
(23 septembre - 22 octobre)
Le diplomate

Avant de vous lancer dans une entreprise, vous analysez la situation avec finesse et rigueur. Votre concentration, votre sérieux vous évitent de tomber dans des attitudes extrèmes. La persévérance ne vous manque pas et si vous savez faire preuve de diplomatie, vous finirez toujours par obtenir ce que vous désirez.



SCORPION
(23 octobre - 21 novembre)
Le destructeur

Vous possédez une terrible énergie destructrice et savez la libérer au bon moment: c'est ce qui fait votre force. Pour atteindre votre but, vous broyez tous les obstacles. Là où vous passez ne subsiste que la mort. Mais ce comportement agressif risque de se retourner contre vous...



SAGITTAIRE
(22 novembre - 20 décembre)
Hésitation et malaise...

Vous êtes certainement courageux, mais ces temps-ci vous vous sentez un peu moins sûr de vous. Vos réflexes sont plus lents, votre esprit moins vif et vous préféreriez éviter le combat : vos ennemis pourraient profiter de votre faiblesse passagère pour vous frapper en traître.

CAPRICORNE
(21 décembre - 19 janvier)
Une certaine nervosité

Vous vous sentez fébrile et nerveux. Vous avez du mal à établir un plan d'action ce qui risque de faire échouer vos entreprises. Mais vous êtes persévérant et vous recommencerez avec une énergie accrue...



VERSEAU
(20 janvier - 18 février)
L'impatient

Vous semblez pressé d'en finir... Malgré votre hâte, vous gardez une vision claire des événements et prenez des initiatives judicieuses sans paraître réfléchir. Avec une bonne utilisation de vos moyens magiques, le succès est garanti ! Mais votre emportement risque de vous attirer les foudres de la justice et frôler la mort.



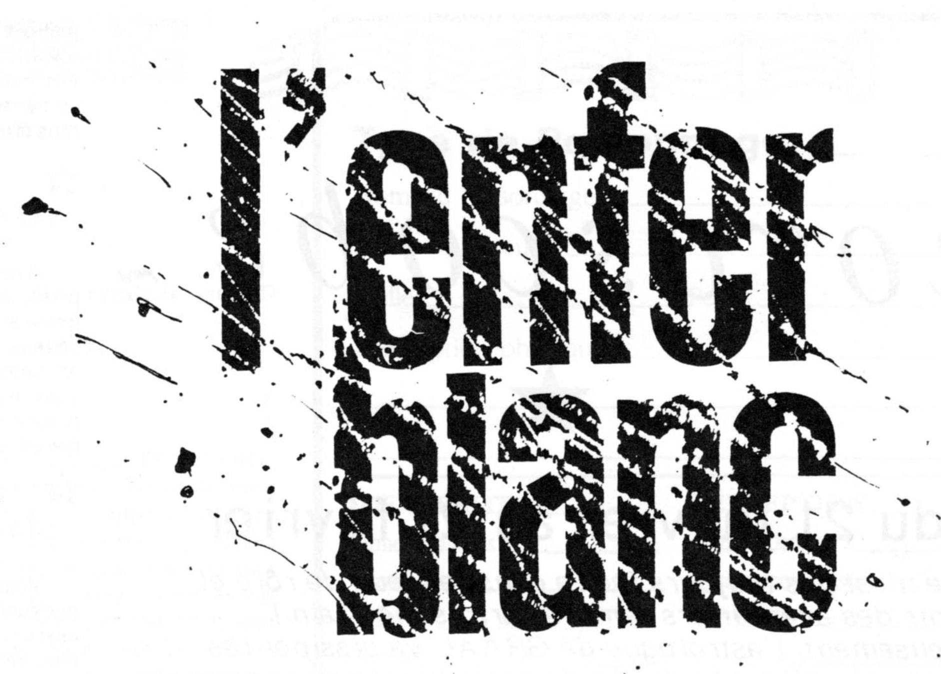
POISSONS
(19 février - 20 mars)
Flâneur et dissipé

Borné, vous n'écoutez pas ce qu'on vous dit. Vous agissez à tort et à travers, sans mesurer les risques. Vous désirez pourtant vaincre, mais votre énergie se disperse en entreprises inutiles.

Arnaud Dahlem



Après "une Forêt en Hiver", voici le deuxième volet de notre série consacrée aux obstacles naturels. Ces aides de jeu décrivent une région que les PJ doivent traverser à l'aller ou au retour d'une aventure. Elles s'utilisent donc en complément d'un scénario, comme préliminaire ou comme conclusion.





Steppes et toundras sous le blizzard

Apre est le vent qui souffle sur la steppe. Depuis les glaces polaires, il balaye des milliers de kilomètres de plaine, sans le moindre obstacle pour briser son élan. Les rafales secouent le toit de la cabane où les *Moïlak* ont trouvé refuge. Leurs provisions sont épuisées et le mauvais temps interdit de partir à la chasse. Si le vent pouvait tomber, ne serait-ce qu'un jour seulement ! Les empreintes du gibier apparaitraient dans la neige et la tribu ne connaitrait plus la faim...

Le shaman, qui ronge un vieil os devant le feu, lance aux chasseurs un regard de biais : *"Le Vent du nord-est réclame un sacrifice !"* déclare-t-il. Les chasseurs relèvent la tête. Dans l'ombre, derrière eux, les femmes poussent des cris plaintifs. *"Le Vent du nord-est est un Esprit mâle, poursuit le shaman. Nous lui livrerons donc une femme. Qu'elle s'en aille dévêtue hors de la cabane. Qu'elle se couche dans la neige et s'abandonne à l'étreinte du Vent. Il prendra sa vie et peut-être se calmera-t-il enfin... Alors nous pourrons chasser et manger !"*

UN MONDE RUDE ET IMPITOYABLE...

Voyager dans la steppe est une entreprise dangereuse. Les PJ devront lutter contre les éléments et affronter des tribus hostiles. Il est probable qu'ils souffriront de la faim et sûr qu'ils périront faute d'un équipement adapté. Vous devez en avertir tout PJ possédant la compétence *Survie dans la steppe* ou une compétence voisine. A défaut, un PNJ expérimenté pourra conseiller les aventuriers avant leur départ (ce PNJ peut appartenir à une tribu à demi-civilisée qui vit à la lisière de la steppe).

Même s'ils vont à pied, les PJ ont besoin de bêtes de somme pour transporter vivres et matériel. Ils ont également intérêt à se procurer un traineau, des raquettes ou des skis.

Traineau : les bons traineaux s'achètent ou se volent. Les PJ peuvent confectionner un traineau de fortune s'ils disposent d'outils, de bois, de lanières pour le harnais et s'ils suivent les conseils d'un personnage possédant la compétence *Survie* (steppe ou montagne).

Skis et raquettes : deux lattes de bois et des courroies suffisent pour confectionner des raquettes rudimentaire. Les skis demandent plus de savoir-faire (compétence survie).

Les chevaux de grande race, les mules, les mulets et les ânes résistent mal au froid. De plus, les PJ devront emmener de grosses quantités de fourrage pour les nourrir. Il existe heureusement des animaux mieux adaptés au voyage dans les déserts glacés :

Cheval des steppes (60 cm)* : les nomades élèvent une race de chevaux petits mais très robustes. Ces bêtes savent gratter la neige du sabot pour manger les débris végétaux qu'elle recouvre.

RENNE (60 cm) : plus sobre et plus résistant encore que le cheval des steppes, il peut porter des bagages ou tirer un traineau. Mais un renne n'est jamais parfaitement dressé : lancé au galop, il n'obéit plus aux ordres. Il faut donc prévoir un frein sur le traineau : une pièce de bois mobile qu'on enfonce dans la neige fait l'affaire.

Chiens : attelage idéal pour un traineau, les chiens sont également des auxiliaires précieux pour le chasseur. Ils se moquent du froid comme de la neige et se contentent d'un kilo de viande par jour. Si les réserves s'épuisent, on tue les chiens les plus faibles pour nourrir les autres.

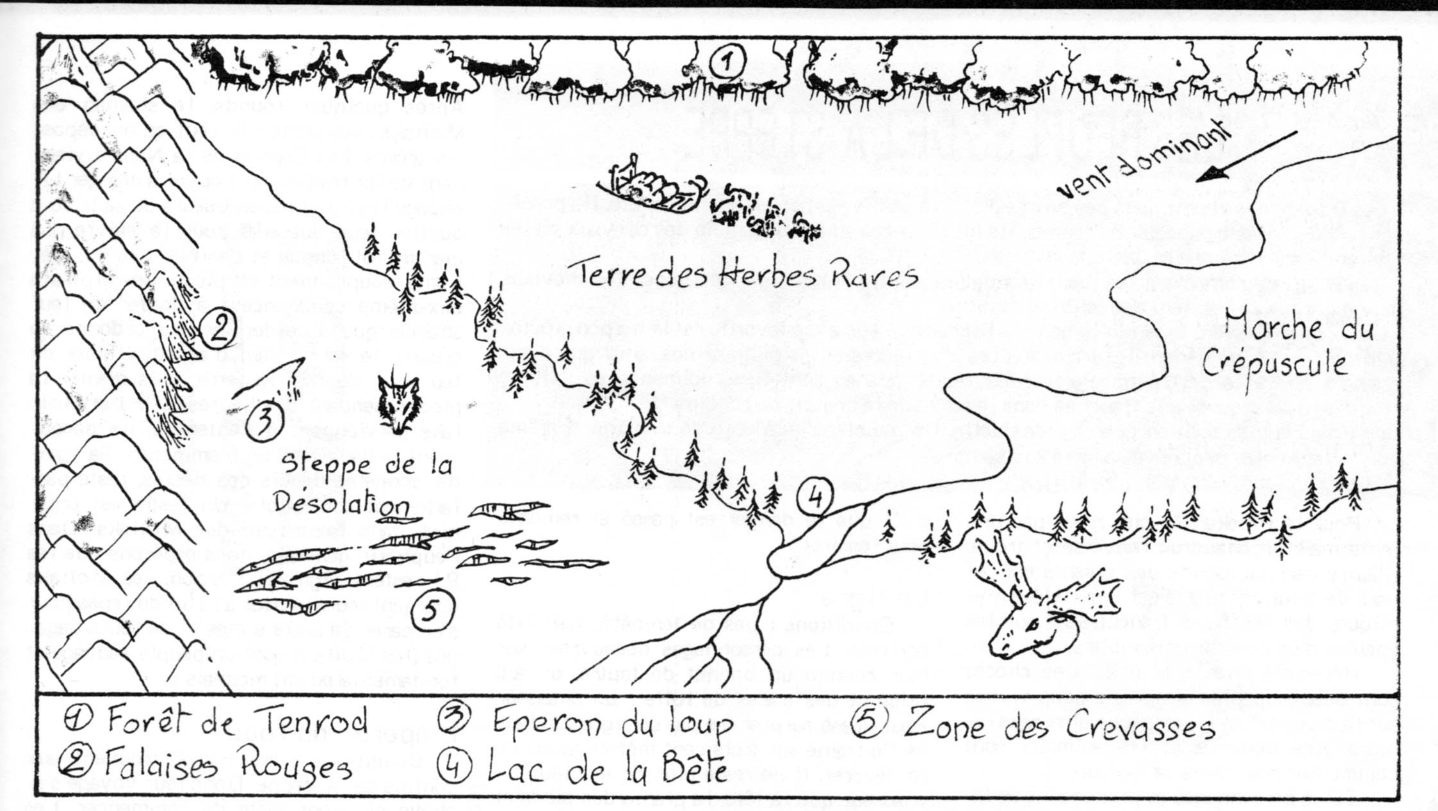
Chameau (90 cm) : protégé par une épaisse fourrure, le chameau résiste aux froids les plus rudes. Sa sobriété est bien connue et il mange à peu près n'importe quoi, même des branches mortes. Il peut transporter plus de 200 kilos de bagages.

***Note** : l'animal progresse très difficilement si l'épaisseur de la couche de neige fraiche dépasse la valeur indiquée entre parenthèse. Dans ce cas, la bête s'enlise et les personnage doivent l'abandonner ou interrompre leur voyage. Le chien, le loup, le glouton et la plupart des carnivores ne s'enlisent jamais dans la neige.

VIVRES ET EQUIPEMENT

La chasse peut ne rien donner pendant de longues périodes. Une importante réserve de vivre est donc indispensable. Voici quelques suggestions :

- Thé : se boit salé et enrichi au beurre rance.
- Farine d'orge, de seigle, de blé... On y verse du thé pour préparer une bouillie épaisse et nourissante.
- Lait deshydraté : se présente sous forme





de barres compactes et dures comme de la pierre. On les trempe dans l'eau pour les ramollir.
- Lait de jument fermenté : boisson revigorante et légèrement alcoolisée.
- Viande séchée : un maximum de protéïnes pour un poids minimal.
- Viande fraîche : à des températures inférieures à -30 , la conservation du gibier tué ne pose pas de problème. On recueille le sang de l'animal dans des outres confectionnées avec ses boyaux.

Pour lutter contre le froid, les PJ ne peuvent se passer de vêtements de fourrure, d'un réchaud et d'une tente. Les grandes tentes possèdent un "trou à fumée" à ouverture réglable. On place le réchaud en dessous et on l'alimente avec le combustible le plus répandu sur la steppe, à savoir le crottin séché. Les personnnages peuvent se contenter d'une petite tente qui se monte sur la plate-forme du traineau. Prévoir dans ce cas une ou plusieurs lampes-réchauds (vases où l'on brûle de la graisse animale).

LA LUTTE CONTRE LES ELEMENTS

Tous les trois jours de voyage, lancez les dés pour avoir une idée du temps qu'il fera pendant cette période. Les facteurs déterminants sont la force du vent, l'épaisseur de la couche de neige et la visibilité. Lancez un dé à dix faces pour chacun de ces paramètres (le 0 du dé est considéré comme un 0 et non comme un 10).

Vent : Un résultat de 0 indique le calme plat, un résultat de 9 une tempête si violente que les PJ ne peuvent ni voyager, ni chasser.

Epaisseur de neige : multipliez le résultat du dé par dix pour obtenir l'épaisseur en centimètre. Il s'agit de la profondeur de la couche de neige fraîche. Un résultat de 0 signifie qu'il n'est pas tombé de neige récemment (mais le sol reste couvert d'une bonne couche de neige gelée).

La neige fraîche révèle les empreintes du gibier. Elle favorise les recherches du chasseur s'il est équipé de skis ou de raquettes. Mais en hiver, le gibier est plus rare et il faut en tenir compte. Donc :
- Si l'épaisseur de neige molle est supérieure ou égale à 10 cm, les jets sous la compétence *chasser* se font sans bonus ni malus.
- Si l'épaisseur est nulle, avec un malus de -4.

Les modificateurs sont différents pour la compétence *pister* :
- bonus de +4 dans le premier cas.
- ni malus, ni bonus dans le second.

Visibilité : elle va de 0 (nulle) à 9 (exceptionelle). Une bonne visibilité favorise le pistage et la chasse, comme le montre le tableau ci-dessous. Sur la deuxième ligne figurent les bonus / malus applicables aux jets de *Pister* et *Chasser*. Ils s'ajoutent aux modificateurs dus à l'épaisseur de la neige.

visibilité	*modificateur*
9	+2
8	+1
7	+1
6	+1
5	0
4	-2
3	-4
2	-6
1	-9
0	impossible

En conclusion : les chiffres indiqués par les dés vous laissent une certaine liberté d'interprétation. Par exemple, une mauvaise visibilité peut être causée par le brouillard ou par une chute de neige, suivant les circonstances. Si les résultats vous semblent contradictoires, relancez les dés.

PAYSAGE

La steppe est une terre nue et plate comme la paume de la main. Le seul relief est formé par les congères, amas de neige accumulé par le vent. De larges rivières, gelées en cette saison, s'étirent en méandres et se divisent en bras nombreux. Quelques arbres parviennent à survivre le long des berges. Ils constituent des "forêts lisières" où sapins, bouleaux, saules et peupliers poussent en ordre clairsemé. Notre carte ne représente qu'une petite partie de la steppe : celle qui touche la lisière de la *Forêt de Tenrod* (voir GRAAL n 22). Le mois prochain, nous escaladerons ensemble les montagnes situées à gauche de la carte !

RENCONTRES

Au lieu d'une table de rencontre classique, nous vous proposons cinq mini scénarios. Certains ne peuvent se dérouler que dans des conditions particulières : au début ou à la fin du voyage, s'il fait beau ce jour là, etc.

Les trois shamans

Trois shamans se sont rassemblés dans une tente de feutre blanc. Ils demandent aux PJ qui passent par là d'arbitrer leur différent.

L'un des shaman appartient à la tribu des *Dzongdog*, l'autre est un *Moïlak*, le troisième un *Bloskar*. Ils profitent d'une trêve entre leurs peuples pour confronter leur savoir. Ils sont malheureusement en désacord sur bien des points. Après des heures de vaine discussion, ils s'en remettent au jugement des PJ.

Le shaman Dzongdog soutient que l'univers comporte trois étages : le monde des morts, celui des vivants et le ciel qui n'est rien d'autre qu'une gigantesque toile de tente. Les étoiles sont des déchirures par lesquelles on voit la lumière.



LES PEUPLES DE LA STEPPE

- Les Dzongdogs vivent dans des huttes d'écorce en hiver et sous la tente en été. Ils possèdent d'immenses troupeaux de rennes. Ils montent ces animaux comme des chevaux ou les attelent à leurs traineaux.
- Les Bloskars contrôlent les meilleurs patûrages. Ils élèvent des moutons, des chevaux, des chameaux et habitent des tentes de feutre.
- Les Moïlaks vivent essentiellement de la chasse. Leur arme favorite est le harpon à pointe barbelée. Ils possèdent les traineaux les plus légers et les plus solides, ainsi que d'excellents attelages de chiens. Par contre, leurs cabanes sont trés rudimentaires : ils se contentent de creuser une tranchée dans le sol et de la couvrir de rondins.

Ces trois peuples sont en guerre perpétuelle. Ils semblent incapable de s'entendre, même pour attaquer les peuples étrangers à la steppe.

Pour le Bloskar, le ciel n'est pas une tente mais un chaudron renversé et troué. D'autre part, le monde des vivants est séparé de celui des morts par une rivière mythique, que les âmes franchissent sur les épaules d'un passeur unijambiste.

Hérésie ! crie le Moïlak. Les choses sont beaucoup plus simples : nous vivons sur la croupe d'un gigantesque élan sans ramure. Les hommes et les animaux sont comme des poux dans sa fourrure.

Si les personnages se prononcent en faveur d'un shaman, les deux autres repartent furieux et préviennent les guerriers de leur peuple : il y a sur la steppe des étrangers hérétiques qu'il convient d'exterminer si l'on croise leur route... Si les personnages refusent de trancher, ils s'attirent la haine de trois peuples au lieu de deux.

Une seule solution pour les PJ : inventer une légende qui tient compte du point de vue de chaque shaman, malgré leurs contradictions. Ce n'est pas facile mais les personnages ont tout leur temps pour y réfléchir.

Note : les shamans sont des prêtres qui ont un accès majeur aux sphères générales, animales, astrales, végétales, climat et un accès mineur aux sphères divination, nécromancie, soins. Les trois shamans qui interviennent dans ce mini-scénario sont du 10 niveau au moins. Ils doivent être assez puissants pour que les PJ ne puissent les attaquer sans le regretter.

Le monstre du lac

Sur la rive d'un lac, les PJ rencontrent un chevalier aux traits émaciés. Malgré ses vêtements en haillon et son armure rouillée, c'est un paladin de haut niveau. Il a fait voeu de ne pas s'éloigner du lac avant d'avoir tué le monstre qui l'habite : une sorte de phoque monstrueux assez fort pour dévorer les hommes et le bétail qui viennent boire en été.

L'hiver oblige cette créature à entretenir des trous dans la glace pour respirer. Le chevalier en a découvert quatre. Depuis des semaines, il guette le monstre, mais la bête ne se montre jamais où il l'attend. Le chevalier sollicite l'aide des PJ (il est généreux et peut leur proposer en échange des vivres, de l'or, un bijou précieux ou une arme que les personnages convoitent).

Le monstre a l'ouïe trés développée. Il entend le chasseur lorsqu'il s'approche du trou. Un PJ astucieux trouvera peut-être la solution : venir à plusieurs au bord du trou; un chasseur s'arrête, les autres continuent à marcher comme si de rien n'était. La bête croit que le danger est passé et remonte pour respirer.

Le tigre

Conditions : pas de tempête, visibilité correcte. Les personnages découvrent sur leur chemin un bonnet de feutre, un arc brisé et des traces de lutte : un chasseur s'est laissé surprendre par un tigre. Le fauve l'a trainé sur trois cent mètres avant de le dévorer. Il ne reste plus du malheureux chasseur que la tête, la plante des pieds et des taches rouges et jaunes sur la neige... un avertissement pour les PJ !



Dans la tourmente

Tandis que ses compagnons se serrent frileusement autour d'un feu, le PJ de garde voit un spectre s'approcher de lui... Il s'agit en fait d'une vieille femme qui marche nue dans la tempête. Elle est à bout de force et s'effondre dans la neige à quelques pas du feu.

Les PJ ignorent qu'ils campent tout près d'une cabane ensevelie sous la neige. Dix chasseurs Moïlak et leurs familles y habitent pendant l'hiver. Leur situation est pire que celles des PJ : les Moïlaks en sont réduits à manger des morceaux de cuir. Ils ont chassé la femme de leur cabane pour offrir un sacrifice au vent, espèrant ainsi calmer la tempête.

Quoique puissent faire les PJ, la vieille femme meurt sans avoir repris conscience. Deux heures plus tard, un chasseur se glisse furtivement hors de la cabane : il recherche le corps de la femme pour le manger...

Le chasseur repère les PJ et appelle ses camarades. Les Moïlaks encerclent le camp des étrangers et exigent de la nourriture. Ils refusent de croire que les personnages n'en ont pas et un combat acharné s'engage. Après quelques rounds, le shaman des Moïlaks intervient : il veut qu'on dépose les armes. Les Esprits de la Nature viennent de lui révéler où trouver à manger ! Il engage les PJ et les chasseurs de sa tribu à oublier leur querelle pour le suivre. La marche est longue et pénible. Les PJ, méfiants, soupçonnent un piège. Les Moïlaks eux-même commencent à douter de leur shaman quand ce dernier leur ordonne de creuser le sol. Il faut d'abord allumer du feu pour dégeler la terre, puis manier la pioche pendant des heures. Si PJ et Moïlaks parviennent à s'entendre, ils découvrent le cadavre d'un mammouth. Sa viande, congelée depuis des siècles, reste parfaitement comestible. Un festin est organisé dans la cabane des Moïlaks. Dans l'euphorie générale, nous espérons que les PJ restent vigilants : sinon, les Moïlaks égorgent leurs invités à la fin du repas pour s'emparer de leurs armes et de leurs bagages (les Moïlaks sont un peuple sauvage et fondamentalement mauvais.)

L'éperon du loup

Conditions : les PJ se trouvent aux confins de la steppe. Donc leur voyage s'achève ou vient juste de commencer. Les personnages aperçoivent (ou entendent) une meute de loup qui vient de l'Est. D'autres meutes apparaissent au sud et au nord. Toutes semblent converger vers les PJ qui doivent fuir vers l'ouest. Dans cette direction (voir carte), l'horizon est barré par une falaise aux tons violacés. Un éperon rocheux s'en détache. Les PJ y cherchent un refuge contre la horde qui les suit de près. Ils gravissent le seul chemin praticable (largeur 1m) et découvrent avec horreur que le sommet est déjà occupé par un loup gris d'une taillle monstrueuse (7DV, 2 att / round). Après un rude combat, les PJ tuent le fauve et s'emparent de la position. Il était temps : des centaines de loups affluent vers l'éperon rocheux. Ils ont décidé de s'y rassembler avant d'attaquer en masse les villages des hommes. La présence des personnages les rend furieux. Ils lancent une attaque, repoussée avec perte. Mais des loups tout à fait valides se couchent parmi les cadavres pour attaquer les PJ au moment où ils s'y attendent le moins...

Le siège dure deux jours. Dés la première nuit, le personnage qui a tué le loup gris fait d'étranges rêves : il galope dans la steppe, dévore de la viande crue... Point n'est besoin d'être grand clerc pour deviner qu'il est atteint d'une forme aigüe de lycanthropie. Le PJ maudit se transforme au cours de la deuxième nuit. Il attaque aussitôt ses ex-compagnons tandis que les loups massés au pied de l'éperon tentent un dernier assaut. Si les PJ tiennent bon, les loups se découragent et abandonnent le siège le lendemain.

Note : le PJ atteint de lycanthropie comprendra vite ce qui lui arrive mais un blocage mental l'empêche d'avertir ses camarades. Pour un personnage bon, cela pose un cas de conscience qui peut se résoudre par le suicide. Un PJ assez courageux pour prendre cette décision mérite peut-être une intervention divine en sa faveur ?

Alexis Lang

GRAAL
Socomer *Editions*
Service abonnement
35, rue Simart
75018 PARIS

Timbrez
ici
Merci

GRAAL

Rejoignez la légende du GRAAL et offrez-vous un an d'éternité.



- Vous serez sûr de ne manquer aucun numéro.
- Vous êtes garanti contre toute hausse des prix en cours d'année.
- Vous économisez trois mois de lecture gratuite.

ABONNEZ VOUS
RENVOYEZ DES AUJOURD'HUI LE BULLETIN CI-CONTRE

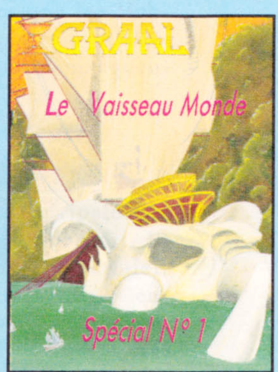


GRAAL
Socomer *Editions*
Vente au numéro
35, rue Simart
75018 PARIS

Timbrez
ici
Merci

Actuellement en vente :

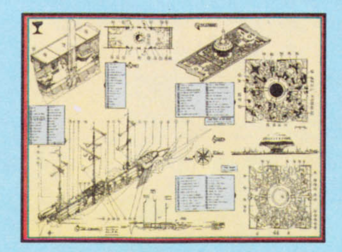




Spécial N°1

Le Vaisseau Monde

Campagne non-officielle pour STORMBRINGER et AD&D



Ce spécial N° 1 contient :

- 4 scénarios
- de nombreuses aides de jeu richement détaillées
- 1 poster en couleur

En vente uniquement en magasin

HOBBIT or not HOBBIT...

Intégration des Hobbits dans le monde de Glorantha



Probable que Tolkien va se retourner dans sa tombe, mais ce ne serait pas la première fois - peut-être même que depuis il est revenu à l'endroit. Tous les jeux de rôle médiévaux fantastiques, ou presque, ont donné leur propre interprétation du Hobbit et *RuneQuest* parmi eux, bien que la version française - strictement glorant-hienne - n'en fasse pas état.

C'est donc le sujet de cet article que, d'une part, présenter une version française des caractéristiques techniques du Hobbit telles qu'on les trouve dans *RuneQuest III* et, d'autre part, tenter de les intégrer de façon cohérente dans l'univers de Glorantha. D'aucuns jugeront sans doute cela ridicule et accessoire, mais après tout un jeu où on peut incarner des canards intelligents peut bien supporter que ses adeptes aient la possibilité d'incarner ces petits hommes affables et insouciants.

DES VERTUS MAGIQUES DU HOBBIT

L'immunité au chaos de ces créatures a inspiré plus d'un apprenti alchimiste. Ainsi il est avéré que l'urine de Hobbit passée par tout le corps protège des acides chaotiques. Une préparation à base de poils de pieds et de cire d'oreille, le tout introduit dans les narines, permet de se protéger des effluves et autres émanations dangereuses. Une arme dont la poignée serait faite d'un os de hobbit annulerait les traits chaotiques d'une créature du chaos frappée par elle. Et enfin, plus important, une potion fabriquée grâce à la distillation du bouillon de hobbit sauce menthe permettrait d'être totalement immunisé contre le chaos.

LE PEUPLE HOBBIT

En tant qu'espèce les Hobbits se distinguent principalement par leur petite taille et leurs pieds velus mais leur parenté avec les humains ne souffre aucune discussion encore que beaucoup de ces derniers en doutent.

Leur adresse est proverbiale ainsi que leur résistance physique qui laissa pantois en leur temps les *Erudits de l'Ambigu*. Il faut dire que les Hobbits sont particulièrement réfractaires au chaos : toute propriété d'origine chaotique (comme les traits des créatures du Chaos) est annulée en regard d'un Hobbit ; ce qui correspond exactement au sort de *ContreChaos* spécifique au culte de Kyger Lytor. C'est là une chose peu connue par bonheur pour eux car sinon les glandes de Hobbits pourraient être fort recherchées par les jeteurs de sort de tout poil à fin de protection antichaotique (cf. l'encadré, "Des vertus magiques du Hobbit").

Les besoins d'un Hobbit sont relativement importants, du moins au chapitre de la nourriture : il lui faut manger environ trois fois plus dans la journée qu'un être humain. Néanmoins les Hobbits peuvent endurer une diète aussi sévère que leurs cousins de haute taille pour autant de temps. Quant à leurs périodes de sommeil, elles sont équivalentes à celles de leurs cousins.

Les Hobbits sont également réputés pour leur fine ouïe mais ce n'est point là leur sens le plus développé : leur toucher est particulièrement sensible - avec leurs doigts longs et agiles ils peuvent sentir les moindres micro-aspérités d'une surface, ses moindres frémissements - leur oreille interne est capable d'enregistrer le plus petit changement dans leur environnement, que ce soit une vibration du sol ou une différence de pression. Le revers de la médaille est qu'ils supportent mal les courants d'air : leur nez se met facilement à couler - tout Hobbit ne manque donc jamais de porter sa petite laine.

LA CULTURE HOBBITE

Dans Glorantha le peuplement hobbit est concentré dans une contrée occidentale, *Retrint*, une terre vierge de *Fronéla* à l'embouchure du fleuve *Janube* (cf. carte ci-jointe). "Retrint" en Hobbit est un mot qui signifie "foyer" ou "refuge" ; quand ils s'adressent à des étrangers ils désignent leur contrée par ce mot de "Foyer".

Histoire

L'histoire de Retrint est particulièrement mineure dans le flot d'événements qui précèdent la *Guerre des Héros*. Pour un Hobbit un fait historique se situe au niveau local - la naissance des quintuplés de Dodie Larmoise, l'incendie du pont sur la Rivière, etc. Il faut dire que durant le Ban des Syndics, Retrint fut isolé individuellement jusqu'à l'année 1604, ce qui permit aux Hobbits d'être complètement oubliés du reste du monde pendant plus d'un siècle.

Les Hobbits ne se battent pas entre eux et ne font de guerres organisées qu'à de rares occasions. La dernière est la Guerre des Loups en 1618 où les loups descendirent la vallée du Janube en profitant du gel du fleuve et furent repoussés.

Curieusement et malgré sa situation entre *Dilis* et le *Royaume de la Guerre*, Retrint fut épargné par les conflits de la région. C'est que, d'une part, les forces du Chaos de Dilis ne peuvent supporter de se frotter aux Hobbits et que, d'autre part, les hommes trouvent cette région encore trop proche de Dilis pour la fréquenter. La présence et la survie des Hobbits en ces lieux étonne tout le monde et renforce l'idée que le *Dieu Invisible* les protège directement.

Les classes sociales

Celles-ci sont typiques d'une société hrestoli : les fermiers forment la majorité du peuple hobbit avec les artisans et les "francs-miliens" - terme par lequel les Hobbits désignent les miliciens chargés de l'ordre (circulation des troupeaux, renseignements des passants, maintien de la dignité publique, etc.) ; les chevaliers dirigent les communautés hobbittes en tant que juges et bourgmestres ; les sorciers sont aussi appelés "historiens" et sont chargés de guider les esprits et de tenir un compte exact de la population, des ascendances, des faits locaux ; les seigneurs, ou "héros", président aux destinées du peuple hobbit en périodes graves (hiver rigoureux, épidémie de grippe, etc).



Distinctions entres les sexes

Celles-ci sont fort semblables à ce qu'elles sont chez les *Hsunchens*, mais les rôles sont bien moins codifiés, l'important étant que chacun et chacune fasse comme il lui plait. En général les Hobbites sont plus raisonnables et plus réfléchies que les Hobbits qui ont souvent besoin d'elles pour apercevoir toutes les conséquences de leurs actes.

LA VIE QUOTIDIENNE

La caractéristique principale du mode de vie hobbit est le confort. La plupart des Hobbits sont des fermiers et vivent dans de petits villages entourés de champs et pâturages bocagers parsemés de petits bois exploités par les charbonniers et les cueilleurs de champignons. Les kermesses sont très fréquentes chez les Hobbits et ont lieu pour chaque contrée du Foyer.

Les concours de cuisine sont très populaires ainsi que les joutes narratoires (sur les prouesses des aïeux), les concours de fronde et les tournois de serrures.

Tous les Hobbits, malgré le confort du Foyer, sont saisis aux alentours de leur vingtième année du désir de partir à l'aventure et de voyager à travers le vaste monde - c'est même là une des



DE L'ACCOMODATION CULINAIRE DU HOBBIT

"...Malgré la difficulté manifeste que présente la capture de ce gibier (ça court plutôt vite et ça se défend à coups de pierres) le gourmet en sera terriblement récompensé. En effet le Hobbit ne manque pas de chairs délicates, depuis la cervelle, jusqu'aux rognons.
"Un met de choix est le pied de Hobbit farci ; l'important est de bien l'épiler à mi-cuisson, de séparer les orteils afin de les faire sauter et de préparer la farce à base de tripes de Hobbits avec un assaisonnement de poivre pourpre..."

Extrait des "Recettes de ma mère Trolle" de Goran Kleptor.

conditions sine qua non pour devenir historien. Cette tendance existe depuis la levée du Ban des Syndics qui frustrait les Hobbits de leurs aventures : nombreux sont ceux qui ont alors quitté le Foyer, cartes du monde en main, pour l'explorer - ce que les habitants de Fronéla nommèrent *La Grande Migration des Hommes Lapins* (Die grosse Aussiedlung der Kaninchen-Menschen). Toute famille hobbite possède une charte du monde la plus détaillée possible et c'est une des fiertés de ces aventuriers que de compléter la charte familiale.

A son départ le *cambunhobbit* (titre décerné aux aventuriers loins de leur Foyer) reçoit une trousse de crochets personnelle dont la signification symbolique est qu'elle doit lui ouvrir les portes du monde. C'est que chez les Hobbits les serrures n'ont aucune valeur autre qu'artistique ou ludique. On a coutume de dire au royaume de Loskalm, voisin de Retrint, qu'une serrure hobbite est à l'abri de tout crocheteur - sauf d'un Hobbit.

Habillement

Les vêtements ne reflètent absolument pas les différences de classes et la plupart des Hobbits s'habillent de toiles fines et discrètement colorées qu'ils tissent eux-mêmes. Les tissus hobbits sont des merveilles d'artisanat : aérés et pourtant imperméables ils sont aussi très résistants. D'autre part tout Hobbit est capable de coudre depuis son plus jeune âge, raccomodant tout tissu usagé de telle façon qu'il dure indéfiniment, parsemé d'empiècements divers.

Le travail du cuir est totalement inconnu des Hobbits qui ne portent jamais de souliers et utilisent des cordes et cordelettes en guise de liens et des boutons en guise de fermetures. Le cuir est pour les Hobbits un matériau très joli, très exotique mais tout à fait inutile : lorsqu'un Hobbit en possède, il en fait des bijoux et autres ornementations. En fait tout objet que les humains conçoivent en cuir, les Hobbits le réalisent plutôt à l'aide de cordelettes résistantes tressées et nouées de telle façon que ce matériau en est presque étanche.

Habitat

Les Hobbits appellent leurs maisons à demi-enterrées des *clappières*. Celles-ci sont des charpentes ingénieuses organisées autour d'une cheminée de maçonnerie. La lumière est donnée par de nombreuses petites fenêtres à gros carreaux. Les seules constructions de pierre sont collectives : moulins, entrepôts, auberges, ouvrages de défense (rares). Les Hobbits vivent dans des villages sans rues implantés sur des réseaux de ruisseaux ; les rares fermes isolées se situent aux frontières du Foyer et supervisent l'exploitation de grands ensembles agricoles (comme à la *Terre de l'Eau Morte*).



Nourriture

Les Hobbits ne chassent pas et ne mangent que de la viande d'élevage, essentiellement des volailles, des lapins angoras (dont la laine est utilisée comme textile) ; les moutons ne sont élevés que pour leur laine et les vaches que pour leur lait dont on fait du fromage. Les potagers sont vastes mais il n'y en a qu'un seul par village où chacun se sert à profusion. Les champs fournissent le blé et l'orge.

Les méthodes de conservation de la nourriture appliquées par les Hobbits sont très performantes : il s'agit de variantes de la dessication / réhumidification qui permettent de garder les aliments frais sous une forme réduite pendant des mois.

Transports

Les Hobbits sont particulièrement friands de la marche à pied mais pour les longues distances ils montent leurs poneys (dont l'élevage est sous la responsabilité des francs-miliens). Sur l'eau ils se déplacent à la rame ou à la perche - selon la profondeur de l'eau - dans de longs bateaux à fond plat. Contrairement à une légende fort répandue les Hobbits ne craignent pas l'eau, ils sont même d'excellents nageurs.

Rites funéraires

Les Hobbits ont l'habitude de brûler leurs morts et de répandre leurs cendres à travers champs ou dans la forêt. Cette cérémonie est généralement suivie d'un grand festin où l'on se réjouit abondamment en pratiquant les passe-temps favoris du défunt, en évoquant sa généalogie et en se partageant son héritage selon ses dispositions testamentaires laissées à la charge de l'historien local.

LOIS ET VALEURS

La plupart des méfaits que connaissent les Hobbits sont dus à des étrangers, souvent jugés par contumace. Les chevaliers hobbits sont parfois chargés de régler des petits conflits lorsqu'un objet personnel est revendiqué par deux personnes différentes, lorsqu'une promesse est rompue, lors d'un divorce d'époux ou d'enfants (les enfants hobbits ont le droit de divorcer de leurs parents s'ils les jugent inadéquats). Les peines encourues sont généralement de l'ordre de la réparation de la faute si cela est possible, de la compensation en nature, des excuses publiques - la peine la plus forte étant l'exil.

La générosité et le bon vivre sont les deux valeurs des Hobbits. A noter qu'ils n'ont en fait aucun sens de la propriété matérielle ; pour un Hobbit chaque chose appartient - provisoirement - à celui qui en a besoin. La seule propriété reconnue est la propriété sentimentale désignée par le mot "personnel". Curieusement, n'importe quel Hobbit reconnait un objet personnel du premier coup d'oeil et le considère alors comme intouchable.

SCIENCE ET MYTHE

L'insouciance des Hobbits ne les a pas poussés à développer une vision du monde élaborée - ce que reflète leur langage qui ne comporte que peu de mots philosophiques ou métaphysiques.

Mythologie

Malgré leur structure sociale hrestoli, les Hobbits n'adhèrent pas à ce culte. En fait leur croyance est fortement simplifiée : le Dieu Invisible créa le monde et les autres dieux, parmi eux le *Bouffon* et la *Mère du Foyer* qui donnèrent naissance à *Retrinos*, le Père des Hobbits. Les Erudits de l'Ambigu eurent de grandes difficultés à expliquer l'existence des Hommes-Lapins, comme les humains les appellent, mais révélèrent l'histoire suivante (d'après un document jrusteli, "Le livre des deux Occidents") :

"Lorsqu'Eurmal le Voleur remonta les feux magiques de Lodril sur le monde, l'un d'eux, Mahome, le Feu du Foyer, le trouva a son goût. Eurmal étreignit Mahome, brûlant ses mains et donnant ainsi - des cendres de sa peau - naissance à Retrinos. Celui-ci reçut son éducation de Mahome, sa mère, mais aussi de Gustbran, le Feu du Travail, le frère de sa mère. Son adresse, il l'a due aux mains même du Bouffon.

"Retrinos, ignorant du monde, le parcourut en tout sens pour satisfaire sa curiosité et se prit d'affection pour le peuple hsunchen des Hommes-Lapins qui vivait aux sources du Tanier au nord de Ralios et qui en furent chassés par les Hommes-Loups à l'époque où ceux-ci furent maudits par le Guerrier Hilare (NdT : il y a dix siècles).

"Retrinos guida les Hommes-Lapins à travers les montagnes Nidan jusqu'à la basse vallée du Janube où il les a établis."

Religion

Comme chez les Hrestoli, la sorcellerie est la magie la plus utilisée sous des formes mineures et domestiques. Les deux cultes les plus répandus sont celui de la Mère du Foyer et de Retrinos, idéal hobbit de l'aventurier. Le Bouffon est le dieu des maléfices et des artifices, spécialiste des mauvaises surprises. Quant au Dieu Invisible, il est considéré comme tout puissant et inaccessible.

Chaque village possède une chapelle dédiée au Dieu Invisible qui est en fait la bibliothèque de l'historien local. Chaque clappière a son petit autel dédié à la Mère du Foyer. Enfin chaque carrefour, qu'il soit ou non dans Retrint, est un lieu de culte potentiel à Retrinos.

Luc Masset

∞ϞIII∵ΘXΟ

LE HOBBIT (Homo Minutem)

(traduction mise à jour de la III° édition de RuneQuest)

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	2D6	7	Mouvement	2
CON	2D6+12	19	Points de vie	12
TAI	2D3	4	Points de fatigue	26
INT	2D6+6	13		
POU	2D6+3	10		
DEX	2D6+10	17		
APP	3D6	10-11		

Localisation des coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégats*	*Parade %*	*Points*
Epée courte	7	25+9	1D6+1-1D4	25+12	10
Fronde	2/7	25+9	1D8	--	--
Pierre	2/7	35+9	1D4	--	--

Notes : les Hobbits qui lancent des pierres à la main ou à la fronde donnent 1d4 de dégâts pleins ; ce n'est pas réduit par leur modificateur de dommages.

Compétences % : *Agilité +12 ;* Canoter 10, Esquiver 25, Grimper 25, Nager 25, *Communication +4 ;* Baratin 20, Eloquence 20, *Connaissance +3 ;* Artisanat des serrures 25, *Discrétion +13 ;* Dépl. Silencieux 30, Se Cacher 20, *Manipulation +9;* Inventer 20, Passe-Passe 15, *Perception +8 ;* Toucher 50.

Armure : pas d'armure naturelle mais il peuvent porter n'importe laquelle.

Magie : les Hobbits apprennent le plus souvent de la sorcellerie mais atteignent rarement les rangs élevés (les historiens n'ont de sorciers que le nom).

Création d'un aventurier hobbit

Tous les personnages hobbits utilisent le Tableau des Occupations Civilisées des humains pour les talents, la magie (sorcellerie seulement) et l'équipement. Traiter tout jet de Sorcier ou Prêtre comme Artisan. Remplacer l'Attaque au Poing en ajoutant le multiplicateur à la compétence de Dépl. Silencieux. Remplacer l'Attaque à la Dague en ajoutant le multiplicateur au talent de Se Cacher.

THRUD LE BARBARE





00700
Rolemaster™
Le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques
complet en une boîte
I.C.E.
HEXAGONAL

AVENTURE 89

Avec le vélo Tout Terrain Peugeot – ses pneus solidement cramponnés au sol – les horizons prennent du relief. Plus d'obstacles pour les échappées sauvages à travers champs. A l'aise partout... Les kilomètres à pied, c'est dépassé. Les paysages ne s'essoufflent pas, le cœur bat, le plaisir est de la fête. L'aventure vous tente...

VTT PEUGEOT

